84 strony + płyta CD-ROM

nr indeksu 351555 nr 14/15 5.07.2001 r.

cena 6,50 zł [z VAT]

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice



Half-Life Blue Shift

Czasami w pracy bywa ciężko

Baldurs Gate 2 Throne of Bhaal

Godny koniec całej Sagi

Startopia

Zapraszamy na pokład!

Neverwinter Nights

Najnowsze informacje!

Diablo 2 Expansion Pack

Diabelskie sztuczki + nowy konkurs CLICKA!

ISSN 1509-0558

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy • CLICK!



COMMANDOS 2 S. 8



DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION S. 20



BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL S. 36







SHREK S. 72

Witajcie!

To nie żarty, trzymacie właśnie w dłoni wyjątkowy numer CLICKA! I bynajmniej nie chodzi nam o to, że jest to wydanie wakacyjne, z większą liczbą stron oraz płytą CD. Po prostu, pod koniec czerwca z redakcji zniknęły (a dokładniej zostały skradzione) wszystkie komputery, tak więc ten numer powstawał w iście szalonym tempie oraz w dosyć niesamowitych warunkach. Jak się sami przekonacie, nic nie może jednak przeszkodzić nam w przygotowaniu dla Was pisma. Mimo wszystkich problemów możemy Wam przedstawić zapowiedzi i recenzje najlepszych gier: NEVERWINTER NIGHTS, DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION, BGII: THRONE OF BHAAL czy HALF-LIFE: BLUE SHIFT. Poza tym, jak zwykle, duża porcja poradników, nowinek ze świata sprzętu i – specjalnie dla Was – kilka tajemnic producentów filmu FINAL FANTASY oraz recenzja SHREKA!

Miłej lektury

Następny CLICK! z CD-ROM'em za miesiąc – 2 sierpnia!

Dla każdego coś miłego!



ALONE IN THE DARK IV



Czwartą już część koszmaru polecamy raczej nieco starszym graczom. Mroczny klimat, panujący wszędzie lęk przed wyskakującymi znienacka potworami i niepewność, co stoi za rogiem, to elementy, dzięki którym nie raz zjeży ci się włos na głowie. W demie zapoznać się będziesz mógł z ciekawym systemem sterowania postacią.

Klawiszologia:

▶◀▲▼	sterowanie Edwardem
SPACJA	klawisz akcji/strzał
S	latarka
A	bieg
I	ekwipunek
M	mapa
R	radio
Lewy SHIFT	rozglądanie się
Lewy CTRL	celowanie

Wymagania
Procesor: PII 300
Pamięć: 64 MB RAM

EMPIRE OF ANTS



Jeżeli po obejrzeniu filmu „MrówkaZ" zbudowanie mrówczego imperium stało się twoim marzeniem, to nadarza się okazja, aby je zrealizować. Jeśli jednak nigdy nie zastanawiałeś się nad życiem przeciętnej mrówki, to nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś zagrał w demo strategii czasu rzeczywistego z tymi insektami w roli głównej. Demo oferuje możliwość rozejrzenia się po mrówczym świecie i poprzeszkadzanie innym jego mieszkańcom.

Sterowanie:

Myszka	przesuwanie ekranu
Lewy klaw. myszki	wydawanie rozkazów

Wymagania
Procesor: PII 300
Pamięć: 64 MB RAM

Wszystkie materiały umieszczone na naszej płycie zostały sprawdzone pod kątem obecności wirusów oraz prawidłowości działania. Uruchomienie programów oraz dem gier uzależnione jest od konfiguracji komputera oraz wersji sterowników w systemie Windows. Redakcja nie gwarantuje działania wszystkich aplikacji i nie odpowiada za efekty lub szkody powstałe w wyniku ich używania. Płyta przeznaczona jest dla komputerów PC.

NOWE CD-MENU: CZYM TO SIĘ JE?

Wszystkie programy na naszej płycie zostały podzielone według rodzaju i umieszczone w jednym z czterech katalogów: DEMA, PROGRAMY, FILMY i INNE

Tu znajdziesz spis programów z danej grupy

Informacja o prawach autorskich

Wyjście z programu CD-Menu



Przełączniki wyboru screenów

Wybrane przez nas screeny z danej gry pomogą ci podjąć decyzję o instalacji

Krótki opis dema lub programu. Przeczytaj go przed instalacją!

Dzięki przyciskom zdecydujesz, czy zainstalować oglądaną rzecz, czy nie

Dzięki tym guzikom będziesz mógł przewijać listę z programami z płyty

Masz dosyć muzyki grającej w tle menu? Możesz wyłączyć dźwięk!

Wybierając programy na naszą płytę, staraliśmy się zaspokoić gusta wszystkich czytelników. Pamiętaj jednak, że część gier i programów ma duże wymagania sprzętowe i może nie chcieć działać na niektórych komputerach.

ULEAD VIDEO STUDIO 5

Jeden z opisywanych w poprzednim numerze CLICK! programów do obróbki obrazu wideo jest już twój (niestety, na razie tylko w wersji 30-dniowej). Dopiero teraz będziesz mógł dać upust swoim reżyserskim zapędom i spróbować zostać nowym Spielbergiem – montować filmy, preparować teledyski i robić wiele innych rzeczy, o których tylko zamarzysz.

Wymagania
Procesor: Pentium II 300
Pamięć: 64 MB RAM
Inne: karta tunera TV lub inna, przechwytująca obraz wideo

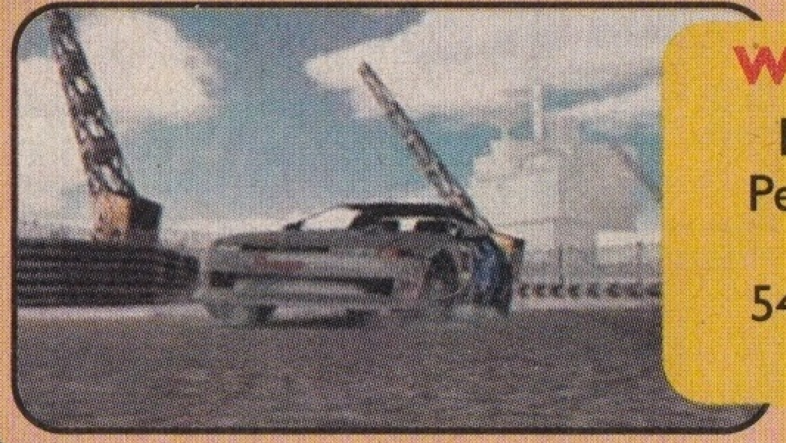


eRACER

Wyścigi te mogą sporo namieszać w światku komputerowych gier samochodowych, a to za sprawą swojego sieciowego charakteru. Oprócz standardowego trybu mistrzostw, będziesz mógł ścigać się z graczami z całego świata. Wszystko to dzięki specjalnie stworzonemu do tych celów serwerowi. Wersja demo daje możliwość gry wieloosobowej, jak i sprawdzenia swoich umiejętności w pojedynczym wyścigu.

Klawiszologia:

◀ ▶ ▲ ▼	sterowanie samochodem
Q, A	zmiana biegów
CTRL	hamulec ręczny
Lewy SHIFT	odnowienie samochodu
SPACJA	kamera z tyłu samochodu
ENTER	zmiana kamery
P	pauza
Prawy SHIFT	klakson



Wymagania
Procesor: Pentium 300
Pamięć: 54 MB RAM

INDEPENDENCE WAR 2



Wymagania
Procesor: Pentium II 300
Pamięć: 64 MB RAM

Kontynuacja całkiem niezłej symulacji kosmicznej ma szansę stać się jedną z lepszych gier na rynku. Druga WOJNA O NIEPODLEGŁOŚĆ łączyć ma w sobie elementy rasowego symulatora i strzelanki. W demie można przyjrzeć się z bliska jednej z prostszych misji, podziwiać grafikę i obejrzeć niesamowite intro. A jest na co popatrzeć.

Klawiszologia:

◀ ▶ ▲ ▼	sterowanie pojazdem
W, S	przyspieszanie i zwalnianie
A, D	ruch statkiem na boki
SPACJA	strzał
BACKSPACE	wybór broni

STARTOPIA

O grze można powiedzieć wprost – kosmiczny DUNGEON KEEPER! Jako szef stacji orbitalnej będziesz musiał zapewnić jej mieszkańcom dobrobyt i wysokie morale. Odwdzięczą ci się za to dobrym zachowaniem i nie sprawianiem kłopotów. Oczywiście zgodnie z zasadą „nic za darmo", wygody będą kosztować, a ty powinieneś jeszcze przecież na tym zarobić. Twoja w tym głowa, jak tego dokonać...

Klawiszologia:

myszka lub	
◀ ▶ ▲ ▼	poruszanie się po polu akcji
CTRL	
+ myszka	rozglądanie się
INS, DEL	zmiana wysokości widzenia
+ / –	przybliżanie / oddalanie widoku



Wymagania
Procesor: Pentium II 266
Pamięć: 64 MB RAM

Z:STEEL SOLDIERS

Zapowiadana od dłuższego czasu druga część RTS'u z przymrużeniem oka o krótkim tytule Z ukaże się już lada dzień, a ty jak na razie możesz pograć w demo. Dość urozmaicona misja dostępna w wersji demonstracyjnej da jasny pogląd na temat nadchodzących Stalowych Żołnierzy.

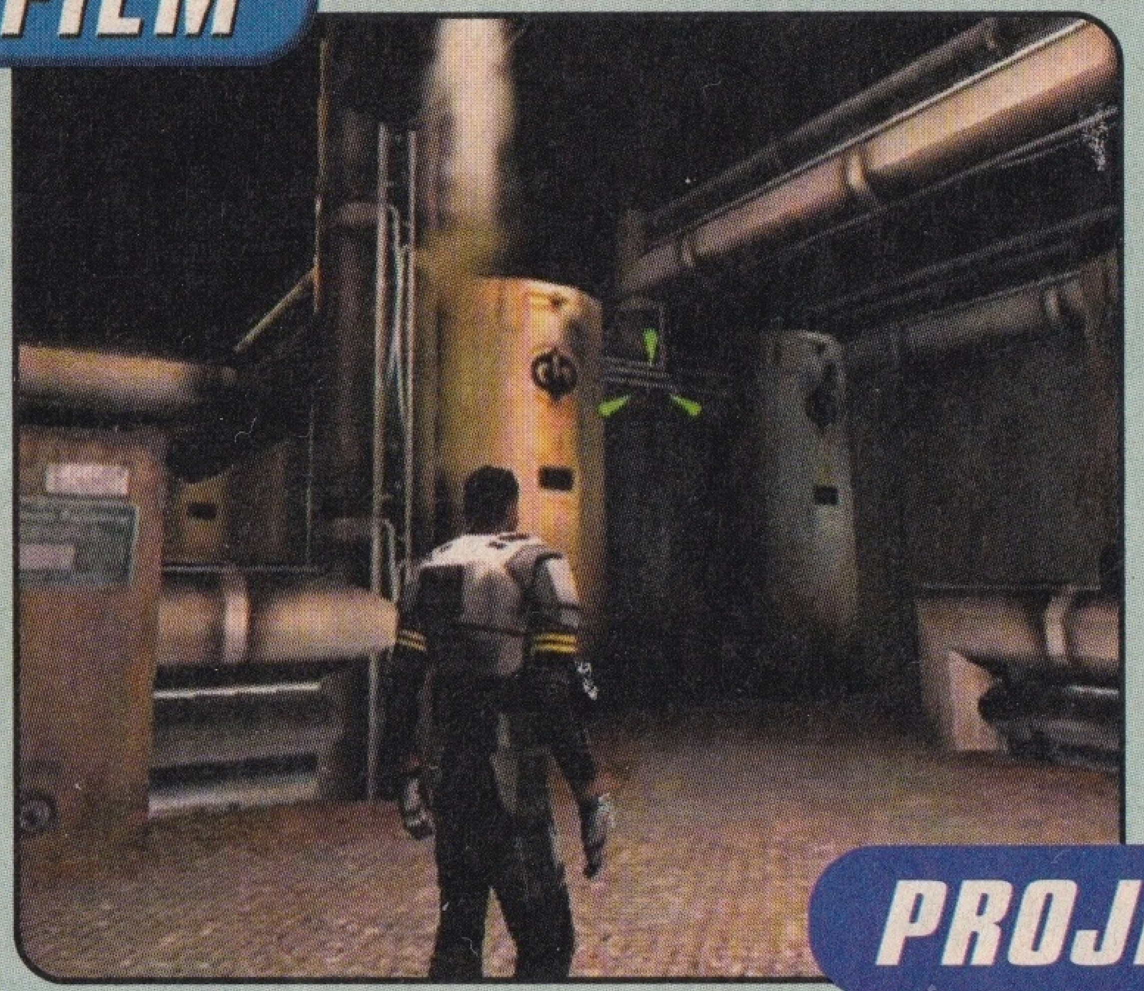


Klawiszologia:

Lewy kl. myszki	zaznaczanie jednostek, wydawanie rozkazów
Prawy kl. myszki	przesuwanie ekranu
Page Up	oddalanie widoku
Page Down	zbliżanie widoku

Wymagania
Procesor: Pentium 266
Pamięć: 64 MB RAM

FILM

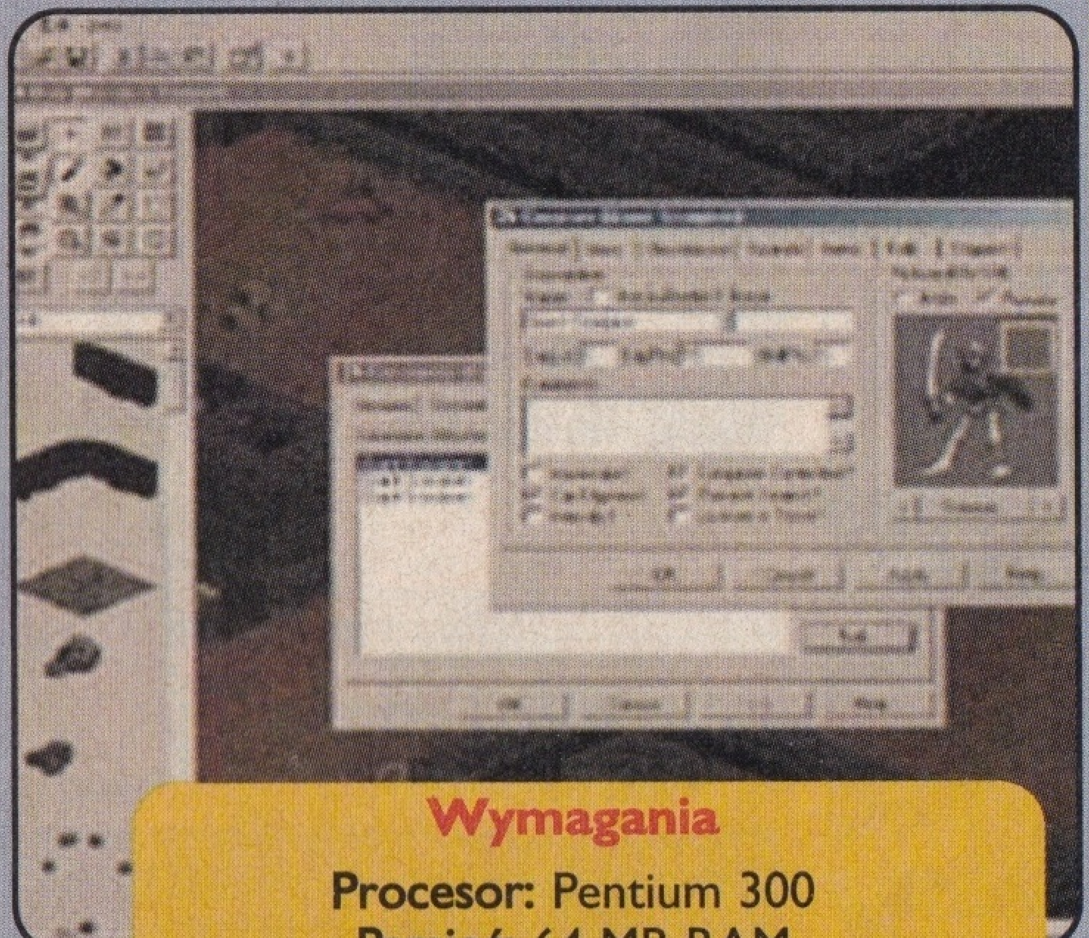


Film ten w dosyć tajemniczy sposób przedstawia nadchodzącą grę z rodzaju action-adventure. Jej twórcy zrobili wcześniej TOMB RAIDERA. Mimo że dosyć dużo się z niego nie dowiesz, to warto obejrzeć, aby poczuć specyficzny klimat i mieć pogląd na świat, w którym dziać się będzie przygoda.

PROJECT EDEN

RUNE SWORD 1.004

Jeżeli zaciekawił cię artykuł o tworzeniu gier w 11 numerze CLICKA!, ten program będzie czymś, na co z pewnością czekałeś. Kariera zawodowego projektanta gier stoi otworem. Wystarczy przyswoić sobie opcje programu i użyć odrobinę wyobraźni, aby stworzyć swoją pierwszą grę.



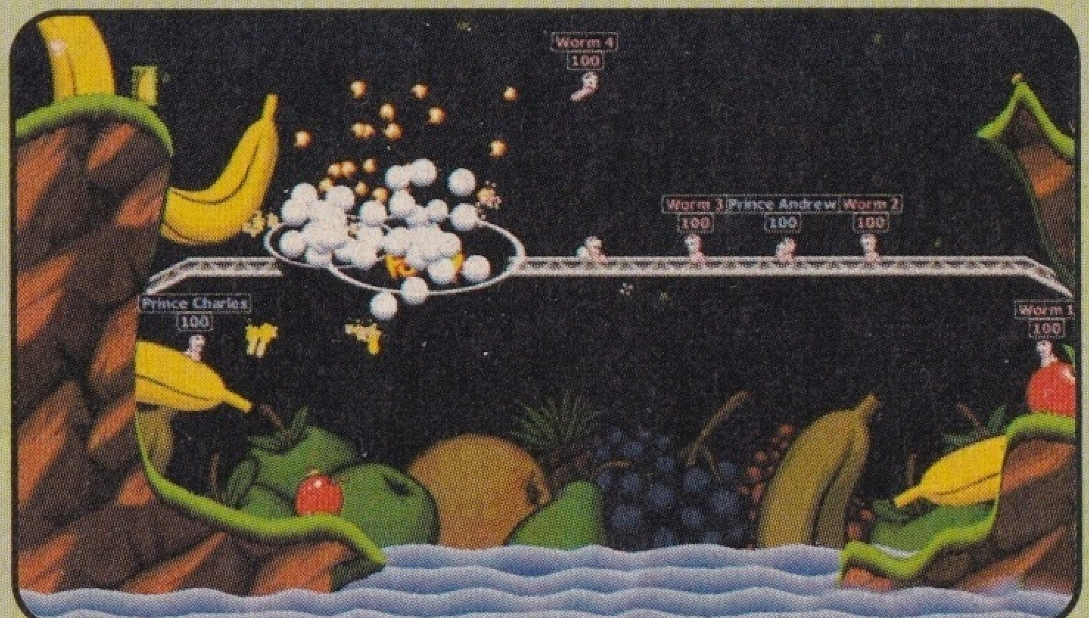
Wymagania
Procesor: Pentium 300
Pamięć: 64 MB RAM

WORMS WORLD PARTY SOUND-BANK EDITOR

Dzięki temu edytorowi będziesz miał możliwość zmiany dźwięków wydawanych przez twoje robale. Zbierz kolegów i już za chwilę wojownicze dżdżownice przemówią waszymi głosami!

WORMS WORLD PARTY MISSION PACK

Pakiet dodatkowym misji do najnowszej edycji gry o najsłynniejszych robakach świata.



C&C: RED ALERT 2 MAP EDITOR

Dzięki edytorowi map będziesz miał możliwość pokazać znajomym, jak ciekawe mogą być kampanie stworzone właśnie przez ciebie. Edytor nie jest trudny w obsłudze i każdy powinien sobie z nim poradzić.

C&C: RED ALERT 2 PATCH 1.006

Patch poprawiający błędy w grze. Musi być ich sporo, bo to już szósta edycja „łatki".

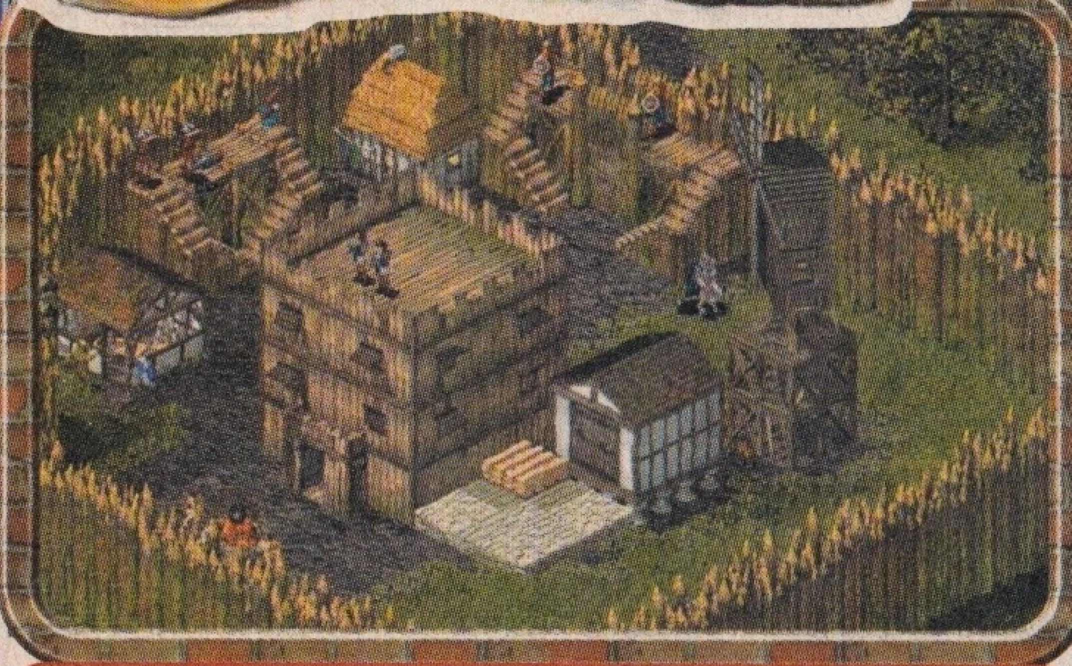
SERIOUS SAM PATCH 1.02

Patch do gry o Poważnym Samie wyeliminuje błędy w kodzie gry, poprawi jej stabilność i inteligencję przeciwników. Tego właśnie ci było trzeba – inteligentnych przeciwników!

STRONGHOLD



Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to już niedługo powstanie nowy gatunek gier – strategia oblężnicza...



Gra będzie z pewnością smakowitym kąskiem dla tych, których fascynuje średniowiecze

Wszyscy na pewno znają takie gry jak seria CAESAR czy choćby ZEUS: PAN OLIMPU – strategie czasu rzeczywistego, w których głównym celem jest rozbudowa miasta i sprawne zarządzanie jego interesami. Gatunek ten narodził się dawno temu wraz z grą SIM CITY, w której budowało się metropolię. Kilka lat temu został „odświeżony" za sprawą gry CAESAR 2 i dzięki zabiegowi przeniesienia akcji w czasy antyczne.

Ostatnio rynek został zasypany grami tego typu. Jedne są lepsze, inne gorsze, ale ich podstawowa wada to podobieństwo i brak oryginalności. **STRONGHOLD, którego akcję osadzono w latach 1066-1400, ma dużą szansę odświeżyć nieco ten wyeksploatowany już gatunek i narzucić nowy standard kolejnym produkcjom.**

Gra będzie się wyróżniała oryginalnym podejściem do tematu i wieloma nowatorskimi rozwiązaniami. Przykładem jednego z nich może być to, że nie będziesz budował miasta, ale przypadnie ci w udziale „jedynie" zarządzanie... zamkiem. Gigantycznym gmachem z najprawdziwszym dziedzińcem, ustawionymi tam domami, targiem i wieloma innymi, charakterystycznymi budowlami. Celem gry będzie utrzymanie tej rezydencji w jak najlepszym porządku i odparcie ataków agresorów łaszczących się na ziemię, na której on stoi.



Mimo prostych założeń zabawy, osiągnięcie celu okaże się stosunkowo trudne. Aby sprawnie kierować siedzibą, trzeba będzie przede wszystkim poradzić sobie z humorami jej mieszkańców. Niezadowoleni obywatele to brak siły roboczej, nieład na dziedzińcu i niechęć do służby wojskowej, a radosna społeczność to spokój, harmonia i silna, oddana armia. Na uszczęśliwienie ludzi masz wiele sposobów: od obniżenia podatków do przyznania dodatkowych racji żywnościowych lub piwa. Każda taka decyzja będzie miała oczywiście swoje konsekwencje, takie jak obniżenie przychodu zamku, pusty spichlerz lub pijani mieszkańcy zataczający się po ulicach, którzy, mimo swego szczęścia, nie będą się do niczego nadawali.

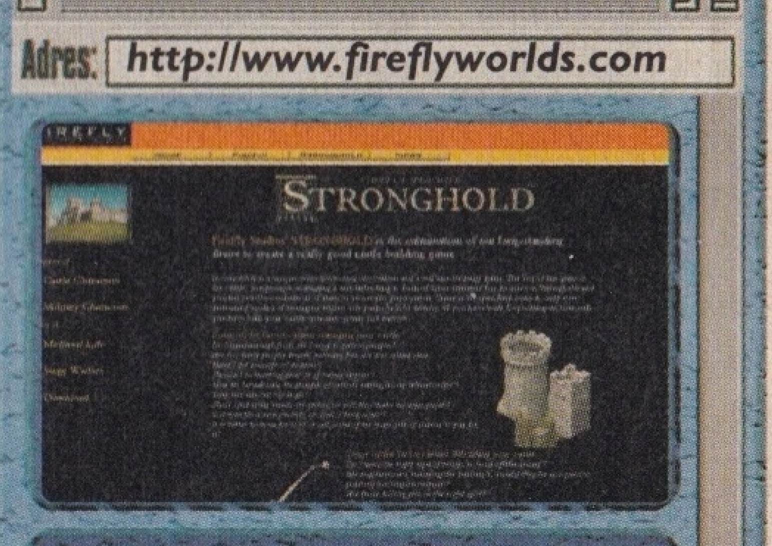
Aby zarządzać rezydencją, trzeba zatroszczyć się także o odpowiednie struktury obronne. Najważniejsze będą mury otaczające budowlę – im wyższe i grubsze, tym lepiej. Z dużej wysokości twoi łucznicy łatwiej trafią wroga podczas obrony, a on sam z trudnością dosięgnie twoich dzielnych wojaków. Grubszych murów nie będzie łatwo sforsować. A przecież przeciwnik na pewno wpadnie na wiele sposobów sprytnego ataku. Oprócz standardowego manewru łuczniczego wrogowie będą mogli podstawiać pod mury twojej siedziby drabiny, skutecznie odpychane od ściany przez twoich strażników. Przebiegli przeciwnicy nie zawahają się też przed podkopaniem się pod murem, który może naruszyć konstrukcję twego zamku. Nie uda im się to jednak, jeśli wcześniej zbudujesz fosę bądź też zasypiesz wroga podczas kopania podziemnego przejścia.

Gra będzie specyficznym połączeniem dwóch gatunków, strategii „budowlanej" i strategii czasu rzeczywistego. **Zarządzając zamkiem, nie będziesz mógł jednak sterować pojedynczymi jednostkami, tylko wydawać ogólne rozkazy i wznosić budowle. Podczas trybu bitewnego w twoje ręce oddane zostaną wszystkie jednostki twojej armii.** Gra zyskała miano strategii oblężniczej dzięki temu, że większość zmagań odbywać się będzie pod murami zamku. Już niedługo przekonasz się, czy gra sprosta zapowiedziom producentów. Jeśli tak, to miłośnicy strategii mogą już dziś zacierać ręce na myśl o solidnej porcji rozrywki.

kto to zrobił

FIREFLY SOFTWARE

STRONGHOLD jest pierwszą grą wydaną pod szyldem FireFly Software. Ludzie należący do tej firmy pracowali już wcześniej przy takich tytułach jak CAESAR i LORDS OF THE REALM. Nowo powstały zespół, z takim bagażem doświadczenia, ma naprawdę spore szanse na podbicie rynku gier.



Na stronie internetowej producenta znaleźć można wiele zdjęć i informacji, również na temat jego innych gier

PC	PSX	N64	DC	A

Stronghold
Sim City w Średniowieczu

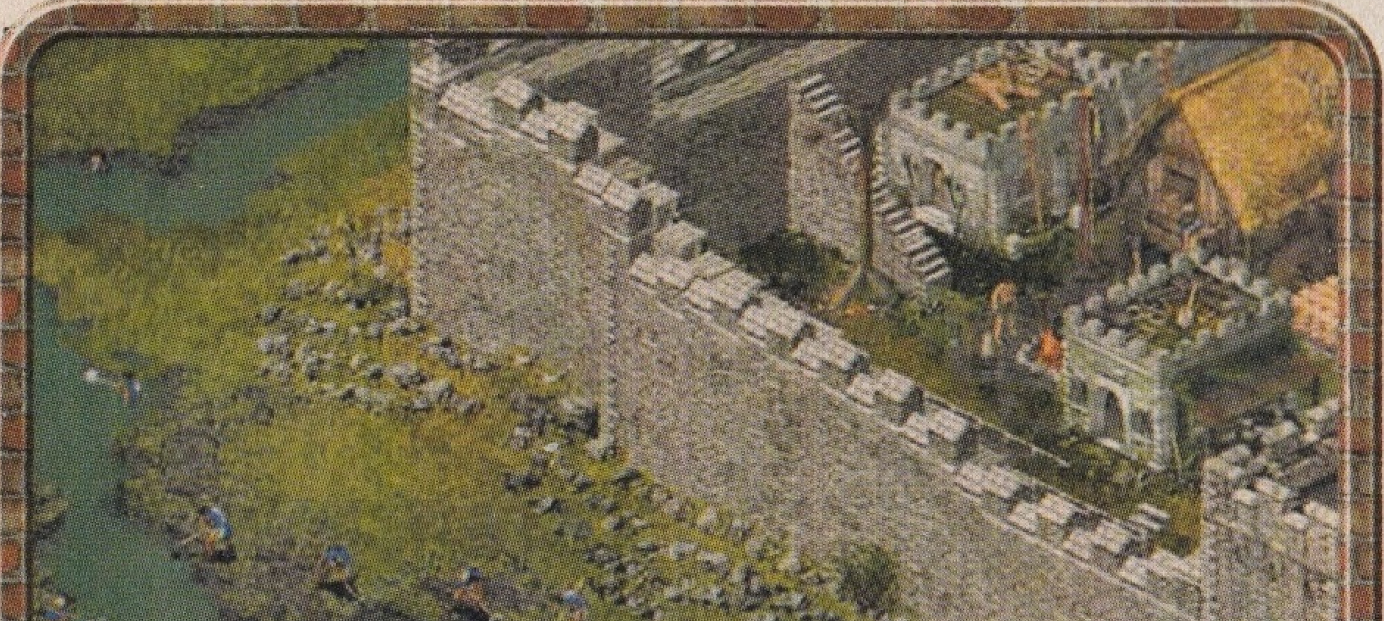
Premiera: jesień 2001

FireFly Software / Play-It | 1 gracz

Strategia oblężnicza, dzięki nowatorskiemu podejściu do tematu, ma szansę stać się przebojem na miarę choćby bardzo znanego CAESARA



Dobre zagospodarowanie terenu w zamku to połowa sukcesu. Druga połowa to szczęśliwi obywatele



Mimo że sytuacja wygląda bardzo groźnie, to solidne mury zamku wytrzymają niejeden atak

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

KONFLIKT NADAL TRWA!

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE™

„Emperor: Battle for Dune" to pierwsza strategiczna gra w środowisku 3D stworzona przez firmę Westwood. Ale to nie jedyna nowość. Twoje zdolności strategiczne poddane zostaną próbie, jakiej jeszcze nie doświadczyły. W tej grze musisz podjąć decyzje i zaplanować kampanię zanim rozpoczniesz rozgrywkę. Wybierz obszary, o które chcesz walczyć i zbuduj strategię, która pozwoli Ci podbić Diunę. Rozbudowane AI komputerowego przeciwnika sprawi, że każda bitwa będzie inna i przyniesie nowe wyzwania. Wybierz jedną z 3 stron i zdecyduj, kto będzie Twoim sojusznikiem – każdy z 5 domów w inny sposób wpłynie na skład Twojej armii. Rozegraj kampanię przeciw komputerowi albo też wraz z kolegą zdobądź laury w Internecie.

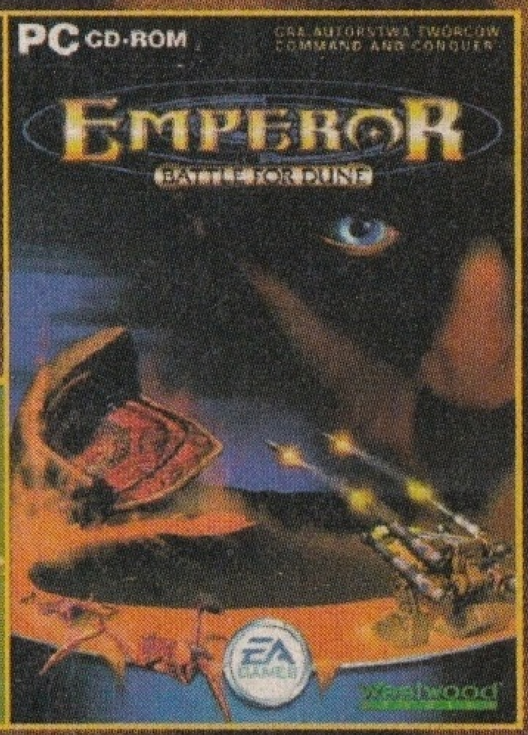
www.westwood.com

www.imgroup.com.pl





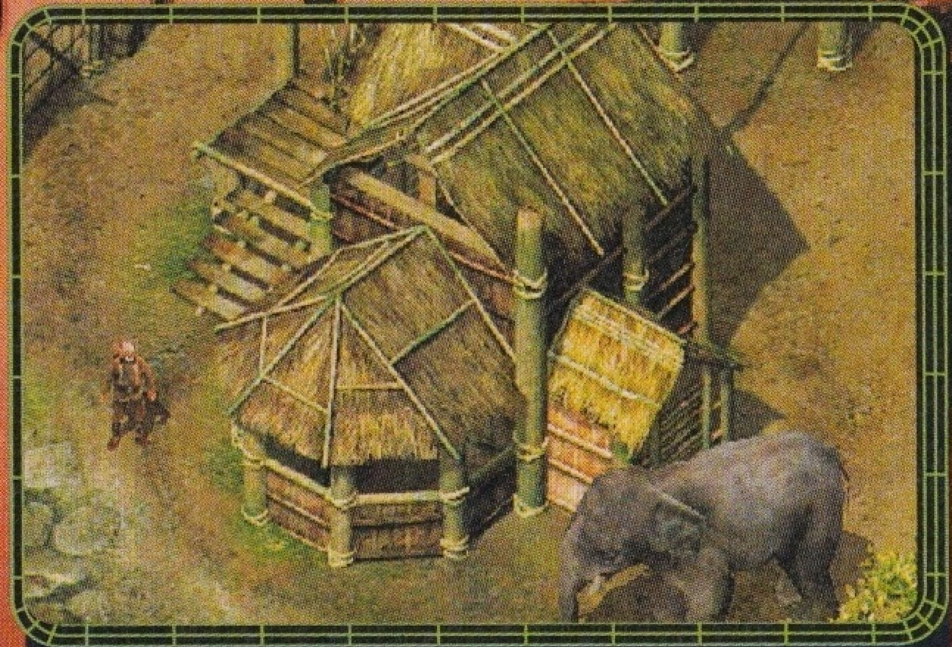






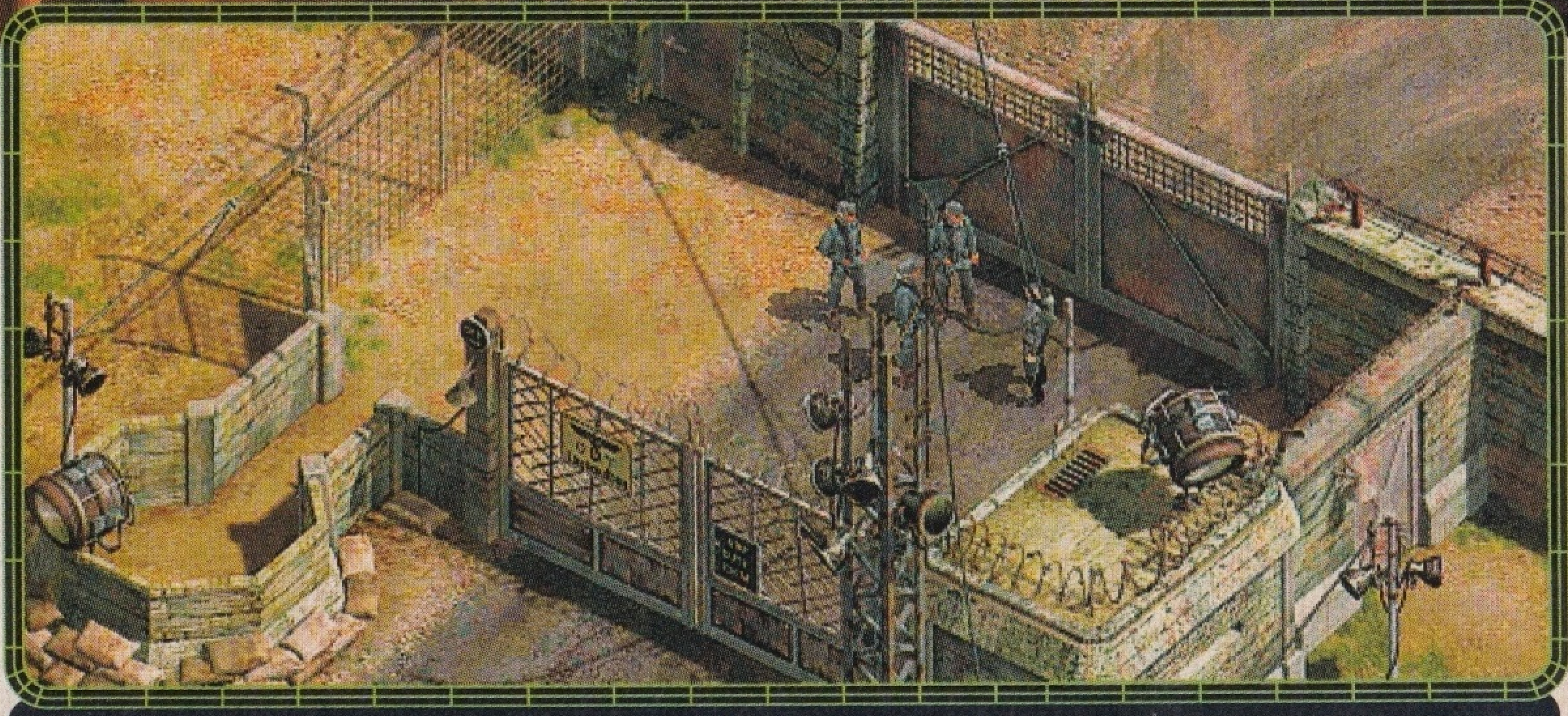
Niepokonani komandosi ponownie przystępują do akcji. Jeśli chcesz im przewodzić, zagraj w drugą część taktycznego megahitu

COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE



Nowi komandosi będą działać w różnych warunkach. Pojawią się nawet słonie

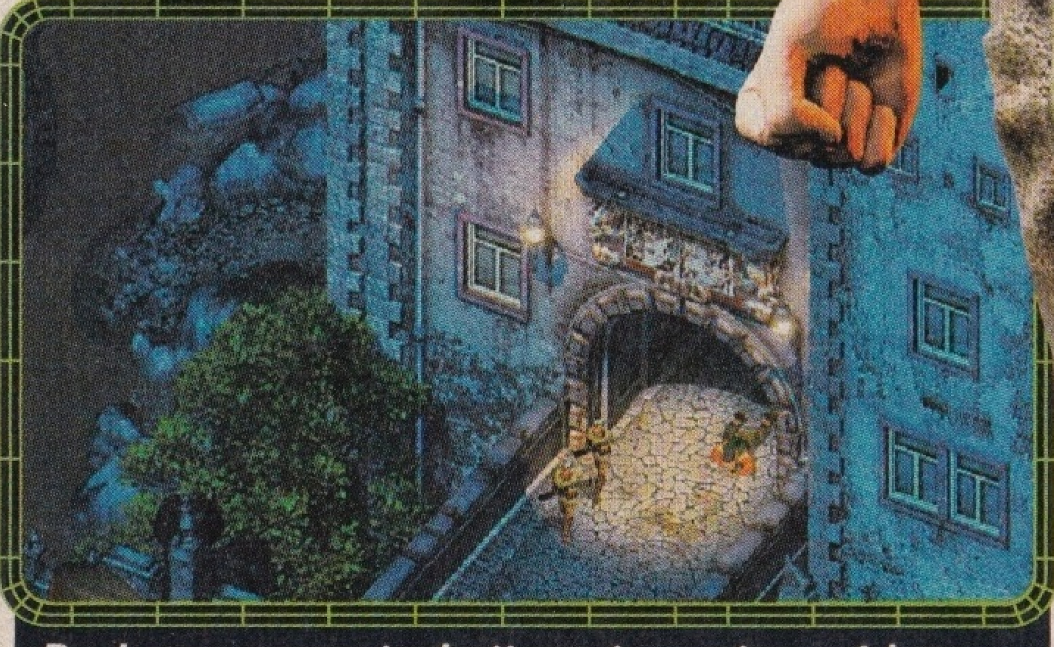




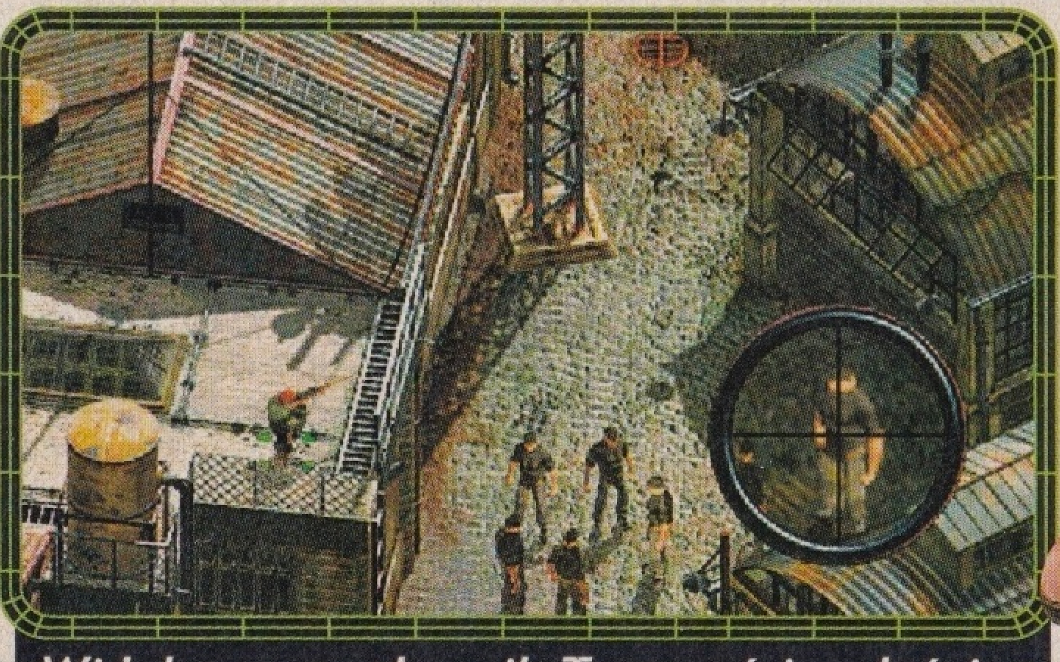
Obrazek przypomina trochę plan filmowy: są aktorzy, reflektory błyszczą, zaraz zacznie się akcja... Dla pojmanego jeńca nie skończy się to jednak dobrze

Pierwszy COMMANDOS, w którym gracz kierował grupą komandosów o różnych umiejętnościach, był naprawdę niesamowity i nowatorski. Cel poszczególnych zadań zdawał się pozornie prosty. Należało przedostać się na tyły wroga i wykonać powierzoną misję. Złożoność i stopień trudności zadań sprawiały, że gra wciągała często na długie... tygodnie, a przejście niektórych etapów zajmowało cały dzień. Obmyślanie taktyki czy analizowanie posunięć komputerowych żołnierzy zajmowało masę czasu, ale mimo to gracz się nie nudził. Późniejszy dodatek do gry z podtytułem BEYOND THE CALL OF DUTY potwierdził potencjał twórców, a grę COMMANDOS okrzyknięto jednym z najlepszych tytułów roku 1998/99.

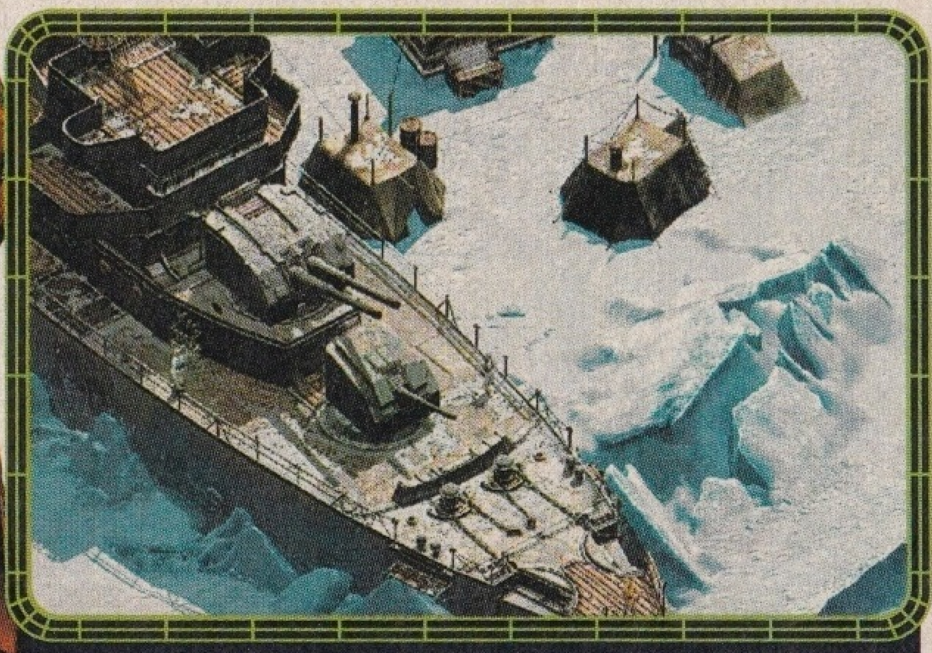
Niebawem świat ujrzy drugą odsłonę gry, która nie będzie „zwykłym" sequelem czy trudniejszym dodatkiem. Jak zapowiadają autorzy, dzięki nowatorskim rozwiązaniom taktycznym i fenomenalnej oprawie audiowizualnej COMMANDOS 2 ma wnieść wiele nowego do stworzonego przez część pierwszą gatunku. Gra będzie niesamowicie rozbudowana i jeszcze bardziej interaktywna. Prawie wszystko, czego nie mogłeś zrobić w poprzedniej części, stanie się teraz możliwe do przeprowa-



Podczas nocnej akcji można używać latarek. To bardzo ułatwia zadanie



Widok przez celownik. Tego gościa właśnie namierzył snajper i raczej nie spudłuje

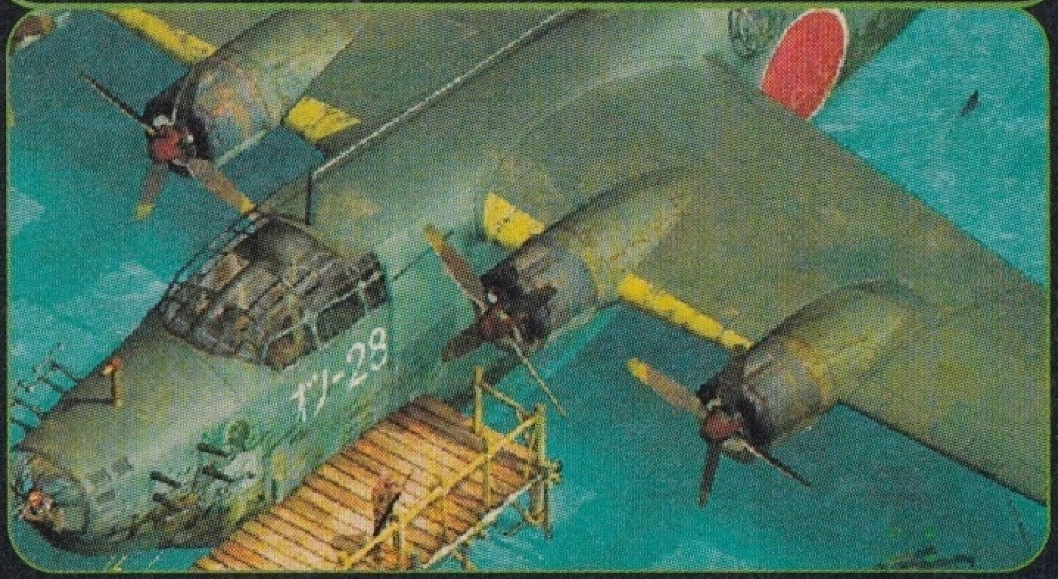


Komandosi muszą umieć sobie radzić nawet, gdy okręt uwiązł między krami



Strona nieciekawa, nieaktualizowana. Znacznie lepsza jest alternatywna witryna dystrybutora www.eidosinteractive.com

Dla lubiących morskie kąpiele



W bazie pływackiej możesz załadować sprzęt...



... i wykonać desant do wody. Uwaga na rekiny

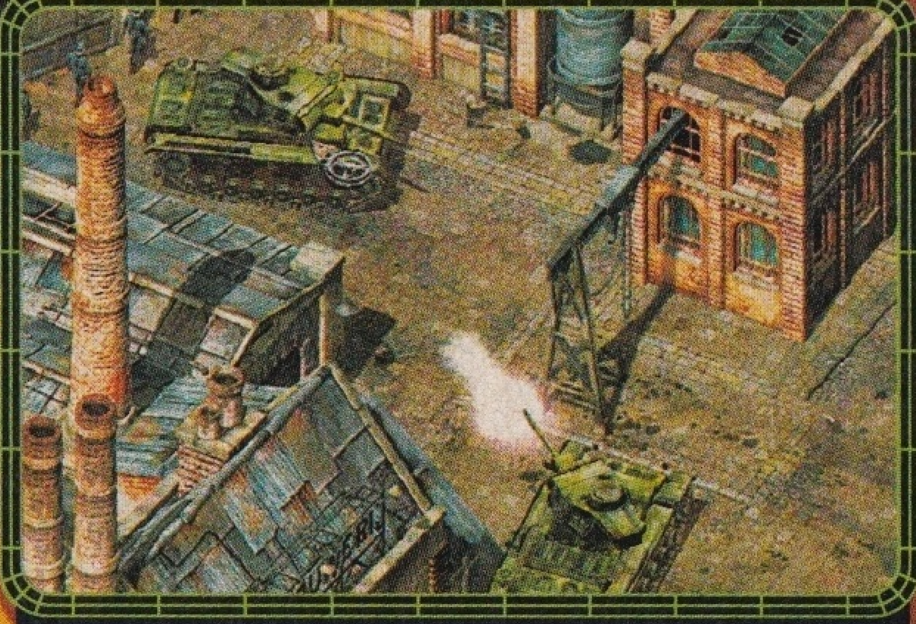


Przy wraku statku czeka cenne znalezisko

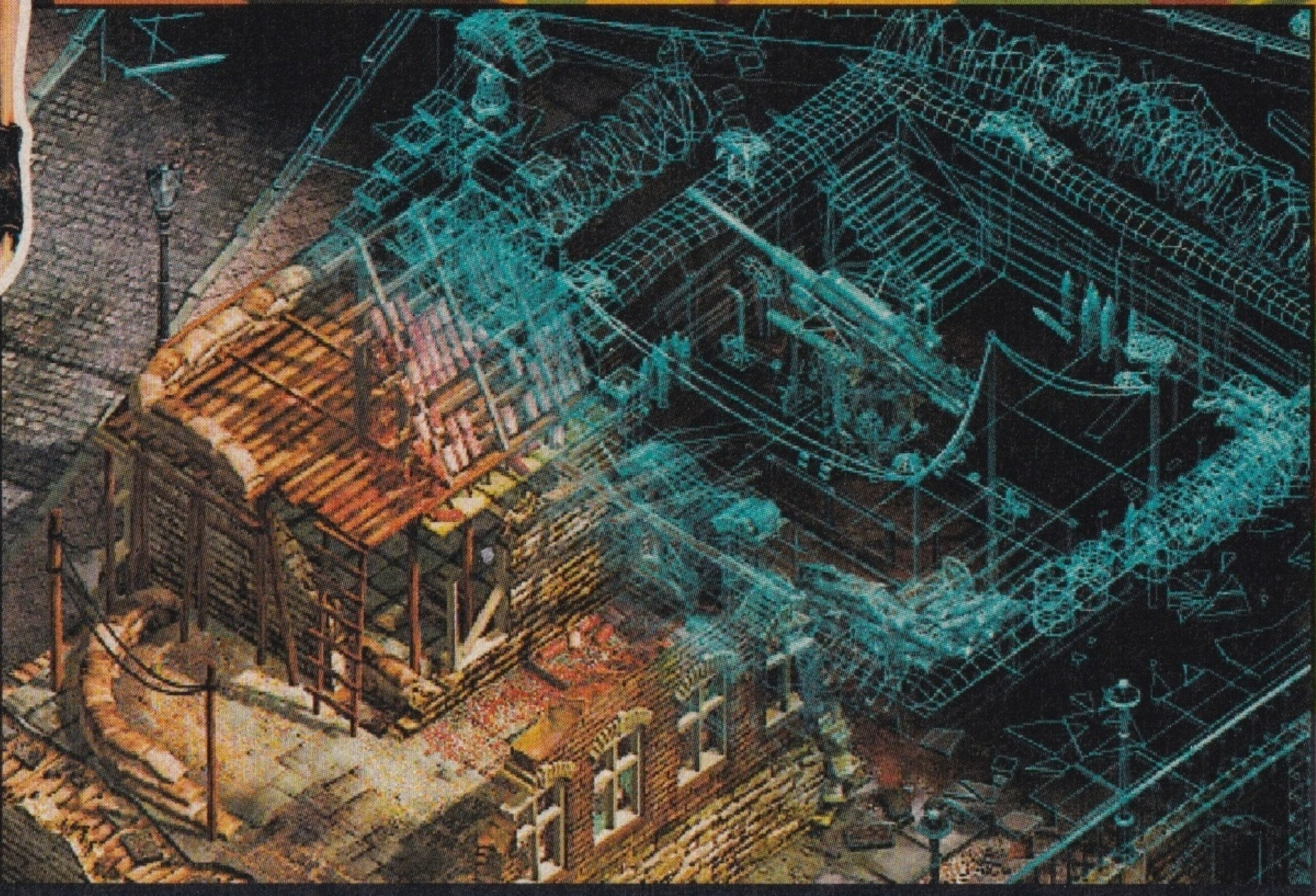




W tej odsłonie gry będzie można bawić się także w budynkach



Warto opanować umiejętność prowadzenia czołgu. To wymaga precyzji



A jak to się robi? Oto widok na ekran komputera, na którym powstaje grafika 3D. Potem na szkielet architektoniczny nakłada się odpowiednią teksturę

dzenia. Wspinanie się po kablach telefonicznych nad głowami strażników, odwracanie ich uwagi, obezwładnianie i ograbianie z ekwipunku, wdrapywanie się na budynki, przecinanie drutów kolczastych, podkładanie min, tak przeciwpiechotnych, jak i przeciwpancernych, czy rzucanie granatami da ci niemal nieograniczoną swobodę. Nadal będziesz cichaczem działać na tyłach wroga, ale często może dochodzić do ostrej wymiany ognia i wybuchów. **Misje staną się jeszcze bardziej skomplikowane i złożone, a wrogowie jeszcze bardziej bezwzględni.** Teraz także wśród oddziałów przeciwnika pojawią się snajperzy. Wrażenia z oglądania poruszającej się czerwonej kropki na postaci twojego bohatera to zastrzyk adrenaliny, który na pewno nada zabawie niepowtarzalny klimat.



W poprzedniej części każdy komandos charakteryzował się odmiennymi, unikalnymi zdolnościami, co zmuszało do pracy zespołowej. W części drugiej komandosi zyskają kilka nowych zdolności. Sławny Green Beret zyska bardzo przydatną umiejętność przechodzenia po kablach telefonicznych i wspinania się do okien. Zwiększona mobilność wszystkich komandosów nada grze dodatkowego smaczku. **W grze nie zabraknie także nowych, bardzo ciekawych postaci. Będą to m. in. złodziej, a nawet... pies.** Ten pierwszy oprócz bezkonkurencyjnej szybkości, umiejętności wspinania się po ścianach czy otwierania zamków, będzie miał na swoim wyposażeniu małego szczura, który może odciągnąć uwagę strażników lub wywołać panikę wśród żołnierzy. Pies z kolei będzie rozpoznawał teren i dostarczał twoim ludziom niezbędnego ekwipunku (łatwiej mu się przedostać w niektóre miejsca).

W części pierwszej klucz do sukcesu stanowiło poruszanie się z dala od pola widzenia wroga, które pokazywane było na bieżąco. To znacznie ułatwiało graczowi zadanie – wystarczyło przeanalizować trasę strażników i w odpowiedniej chwili przejść za ich plecami. Teraz będzie trudniej, gdyż podczas ukrywania się ważne stanie się przede wszystkim zachowanie ciszy. Złamanie tej zasady ściągnie ci na kark ciekawskich żołnierzy, którzy nie przywykli do zadawania pytań. Ale taki hałas odwróci także uwagę strażników, dzięki czemu będziesz mógł wykorzystać chwilowe zamieszanie. **Aby jednak nie było zbyt łatwo, autorzy przewidzieli dodatkowo możliwość prowadzenia akcji także w budynkach.** W pierwszej części zostały one wyłączone z akcji, za co zresztą krytykowano grę.

Obok wspomnianych zmian merytorycznych z pewnością istotnej przemianie poddana zostanie także grafika, która tym razem prezentować się będzie w rozdzielczości 1024x768 – co dało projektantom niemal nieograniczone pole do popisu. Liczba detali zostanie radykalnie zwiększona, a gra wyglądać ma jeszcze bardziej realistycznie. Akcja zostanie przedstawiona w rzucie izometrycznym, ale tym razem zarówno bohaterowie, jak i budynki, staną się w pełni trójwymiarowe. Zapewni to płynną i przede wszystkim naturalną animację sylwetek bohaterów, a także możliwość obracania pola akcji o 90 stopni tak, aby można było oglądać jej przebieg z czterech różnych perspektyw. Jakby tego było mało, na ekranie będziesz mógł otworzyć dodatkowo do sześciu okienek prezentujących wybraną lokację lub postać, dzięki czemu zyskasz pełną kontrolę nad zabawą.

COMMANDOS 2 zapowiada się naprawdę znakomicie i jeżeli wszystkie obietnice składane przez autorów zostaną spełnione, gra ma naprawdę duże szanse, by powtórzyć fenomenalny sukces poprzedniej części.

kto to zrobił

PYRO STUDIOS

Hiszpański developer Pyro Studios pod opiekuńczymi skrzydłami Eidos stworzył na razie tylko część pierwszą gry i oficjalny dodatek do COMMANDOS – BEYOND THE CALL OF DUTY. Dorobek niewielki, ale za to bardzo konkretny. W planach jest jeszcze jedna gra, PREATORIANS, o której więcej piszemy w nowościach growych.

PC | PS2 | N64 | DC | A

Commandos 2: Men of...

Komandosi Kontratakują

Premiera: lato 2001

Pyro Studios / Eidos / IM Group | 1 gracz

Gra zapowiada się na smakowity kąsek dla tych, których urzekła część pierwsza. Pozostali odkryją nową jakość gier komputerowych



Twoi ludzie nie mieli litości i atakowany obiekt nie stawiał długo oporu. Parę celnych strzałów, ogień został zaprószony i z domu pozostały wióry

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

NEVERWINTER NIGHTS

Już niedługo możesz być świadkiem rewolucji na miarę FALLOUT czy ULTIMA ONLINE. NEVERWINTER NIGHTS ze stajni BioWare ma szansę pobić wszystkie RPG, w jakie do tej pory grałeś!

Gra nawiązuje do najnowszej, trzeciej edycji zasad systemu Advanced Dungeons & Dragons. Na razie niewiele wiadomo o jej scenariuszu, określone zostało jednak miejsce akcji – północna część świata Forgotten Realms, w rejonach Wybrzeża Mieczy. Tereny te okażą się z pewnością nieobce wielbicielom RPG, choćby dzięki serii BALDUR'S GATE. Na pewno też dostarczą wielu emocji zarówno miłośnikom samotnych walk, jak i zmagań wieloosobowych. W NEVERWINTER NIGHTS coś dla siebie powinni znaleźć także zwolennicy rozwiązywania problemów.

Bardzo usatysfakcjonowani powinni być zwłaszcza miłośnicy realistycznych walk. Cała akcja ma się dziać w czasie rzeczywistym, jednak BioWare nie wybrało jeszcze systemu walki. Firma chce uniknąć sposobu znanego z DIABLO i jemu podobnych tytułów, gdzie kluczem do sukcesu jest szybkie klikanie myszką, zamiast rozważnego i zaplanowanego zadawania ciosów. W grę wchodzą dwa systemy: tzw. „system kolejkowy" i „raz ty, raz ja". Zdecydowanie lepiej sprawdziłby się ten pierwszy. Bohater dostałby komendę zadawania ciosu np. mieczem i powtarzałby tę czynność automatycznie, niezależnie od jej skutków. W tym czasie mógłbyś mu kazać np. wykonać cios specjalny czy rzucić czar, po czym twój wojownik wróciłby do wykonywania pierwotnej komendy. Dobrą opcją byłby system walki bronią sieczną, znany choćby z gry DIE BY THE SWORD. To zapewne dość skomplikowane, ale nadałoby grze bardziej profesjonalny charakter. Żadna porządna gra RPG nie może obejść się bez magii i tak też dzieje się w tym przypadku. Grając w NEVERWINTER NIGHTS, otrzymasz możliwość rzucenia ponad 200 czarów różnych klas i kategorii, zgodnych z zasadami systemu AD&D. Dzięki zastosowaniu najnowszych rozwiązań graficznych efekty wizualne czarów będą naprawdę zachwycające.

Na samym początku będziesz musiał zająć się swoim bohaterem, którego



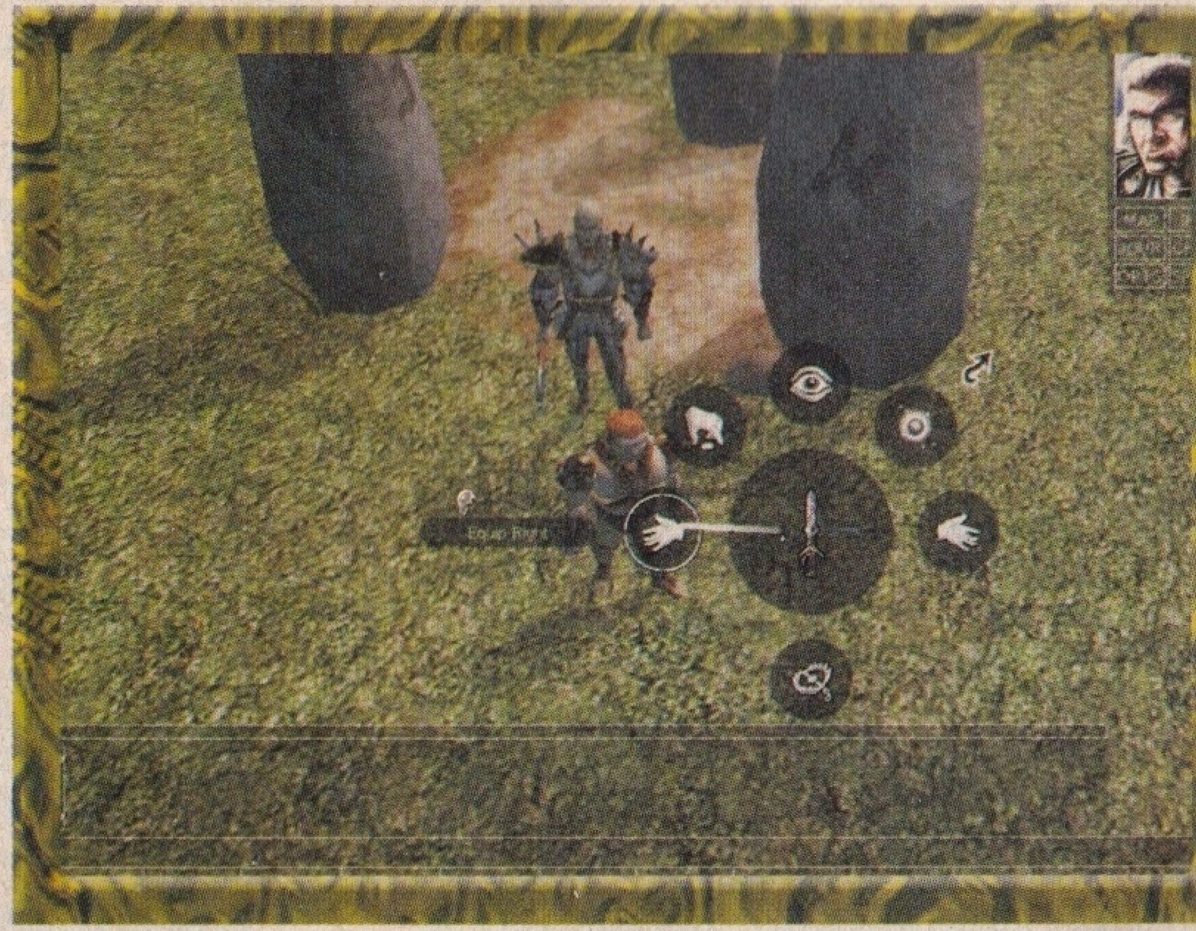
Magia i odpowiedni trening stworzą z ciebie mistrza rozgrywki



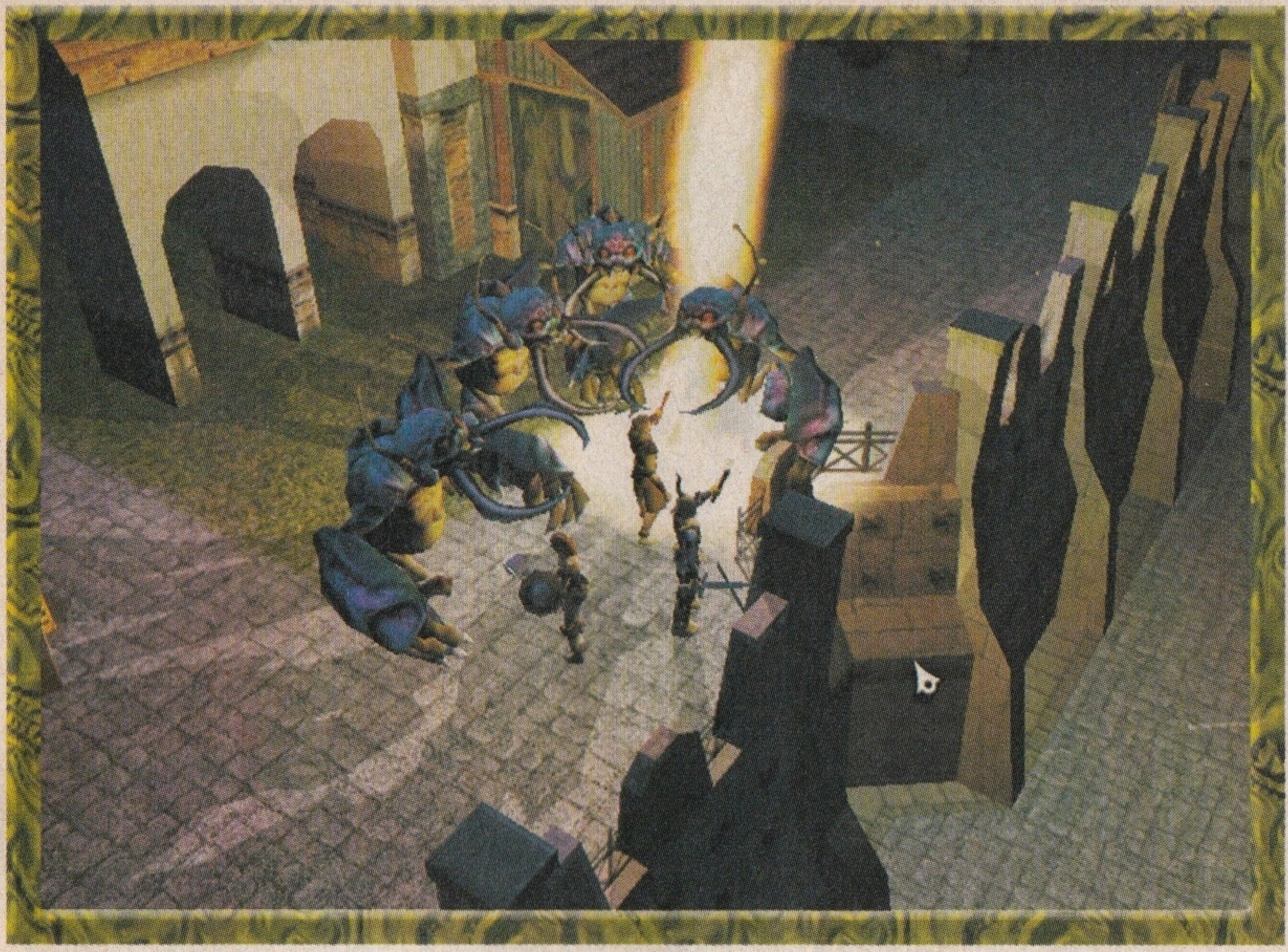
Musisz być przygotowany na walkę zawsze i wszędzie. Nawet w grobowcu



Liczne potwory i monstra, które spotkasz w grze, mogą przyprawić o zawrót głowy



Pamiętaj, że przez poszczególne krainy idziesz sam i nikt ci nie pomoże w tarapatach



Zasady towarzyszące rycerstwu od czasów średniowiecza nie są chyba znane tym panom ze szczypcami. A może wyznają oni zasadę „cel uświęca środki”?



Zaczyna się prawdziwa akcja, w której raczej nie ma miejsca na pomyłkę. Przeciwnicy nie darują ci błędu i od razu go wykorzystają



Dwóch na jednego? Ktoś tu chyba zapomniał o kodeksie honorowym!

wyśliesz w świat NEVERWINTER NIGHTS na poszukiwanie przygód. Możesz go stworzyć od podstaw lub skorzystać z kilku gotowych już postaci. Twój heros będzie należał do jednej z siedmiu ras (np. ludzie, elfy, krasnoludy, gnomy, halflingi) oraz maksymalnie do trzech z jedenastu klas (mag, kleryk, paladyn, druid, łowca, wojownik, złodziej, bard, czarnoksiężnik, barbarzyńca i mnich). Twórcy gry postanowili jednak nie komplikować procesu narodzin bohaterów i zaserwują ci dość rozbudowany, ale prosty w obsłudze edytor, przy pomocy którego możesz zaprojektować posturę ciała, kształt i wygląd głowy, kolor włosów, a nawet oczu postaci. Twój bohater może wyglądać jak rasowy twardziel lub przebrać się za zwykłego, nierzucającego się w oczy włóczęgę. Barbarzyńca nie musi przecież nosić skórzanej przepaski na biodrach i wielkiego topora na plecach, a rycerza nie musi zdobić piękna zbroja. **Wszystko po to, abyś miał poczucie pełnej swobody, jaką powinna dawać gra RPG. Taki sposób tworzenia postaci przyda się zwłaszcza podczas gry sieciowej – pozwoli zmylić przeciwnika lub wykreować własny styl.** Limit punktów doświadczenia bohaterów ograniczony zostanie dwudziestym poziomem, do którego, zdaniem producenta, będzie szalenie trudno dojść. Jeżeli zajdzie potrzeba, przewidywana jest „łatka”, która pozwoli przekroczyć ten pułap.

Jeżeli jednak nudzi cię ozdabianie bohaterów i praca nad ich wyglądem, statystykami i innymi szczególikami, zawsze możesz sprowadzić sobie gotową postać z poprzednich gier BioWare. Taki manewr okaże się na pewno przydatny podczas gry jednoosobowej – już na starcie twój bohater będzie posiadał pewne doświadczenie. Jednak wszystkie charakterystyki, punkty doświadczenia, ekwipunek i cechy niezgodne z Trzecią Edycją AD&D zostaną usunięte. Do tego zaimportowanej osoby nie możesz niestety wystawić do gry sieciowej.

Zmagania będą tym trudniejsze, że tryb fabularny będziesz przechodził sam, nie otrzymasz bowiem możliwości stworzenia drużyny, którą potem pokierujesz. Jeśli ktoś się do ciebie przyłączy, to na krótki czas, a sterować nim będzie komputer. Przejmując kontrolę nad kompanem, utracisz na chwilę kontrolę nad bohaterem. Bardzo ciekawie rozwiązano także kwestię śmierci twojej postaci. Zginiesz, jeśli twój poziom sił witalnych spadnie do -10. Przy stanie 0 nieprzytomny bohater będzie powoli tracić siły. Jedynym sposobem ratunku stanie się odrodzenie się w wybranym miejscu kosztem punktów doświadczenia lub uzdrowienie eliksirem przez kogoś towarzyszącego ci podczas zabawy.

Prawdziwy raj czeka jednak na miłośników rozgrywek wieloosobowych. Zabawa w Internecie będzie bezpłatna i nie trzeba będzie płacić miesięcznego abonamentu. Podczas rozgrywki postać będzie przechowywana na głównym serwerze gry, aby każdy mógł później kontynuować zabawę lub zacząć nową przygodę z zachowaniem dotychczasowych statystyk bohatera. Takie rozwiązanie pozwoli na grę nie ze swojego komputera. Wystarczy kopia NEVERWINTER NIGHTS i hasło do zachowanej postaci, abyś mógł się w nią wcielić, kiedy tylko zechcesz.

kto to zrobił

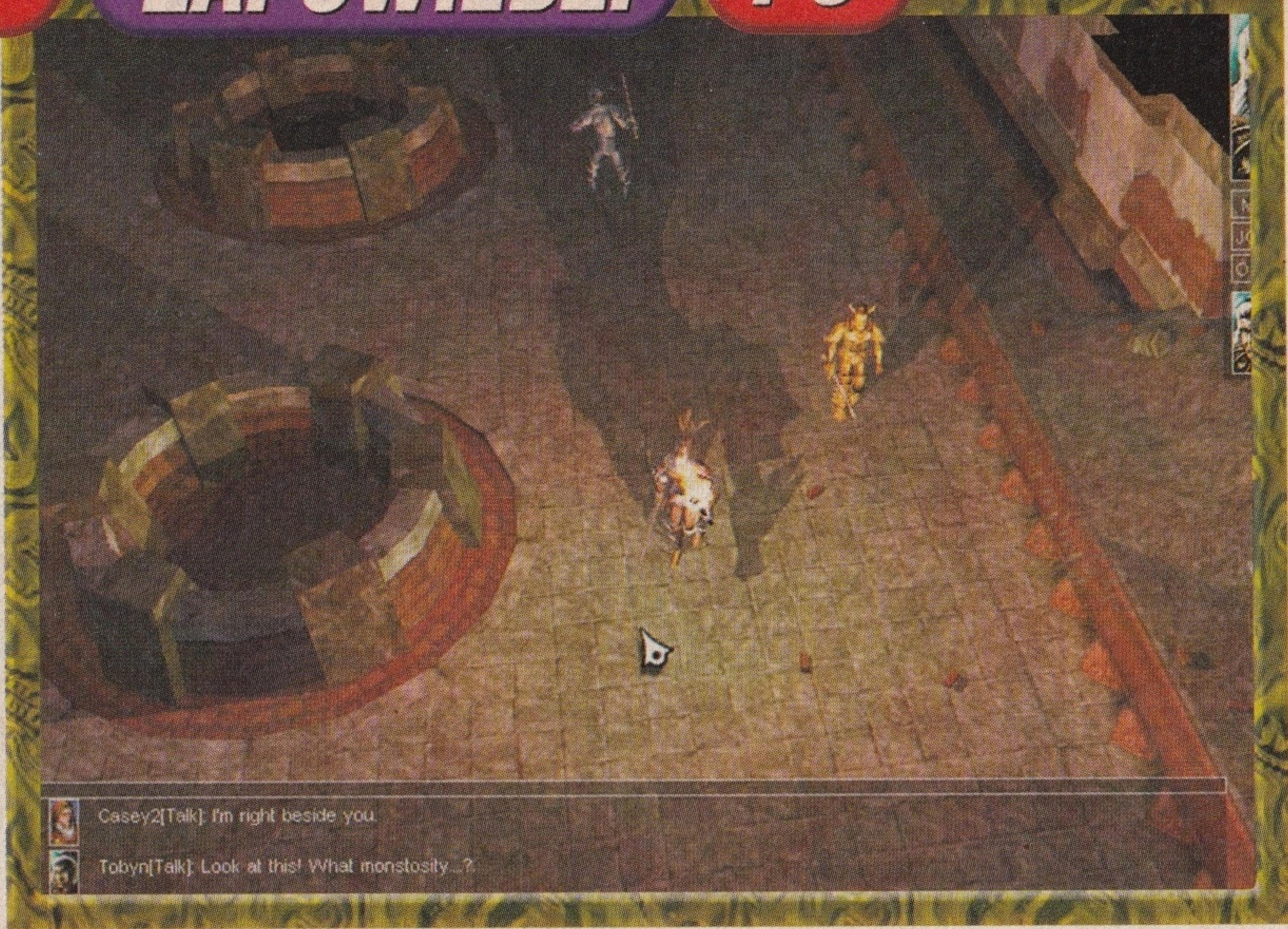
BIOWARE

Ta kanadyjska firma została założona przez dwóch.. lekarzy, których największą pasją były gry komputerowe. Zaczęła skromnie, bo grą SHATTERED STEEL, ale potem nadeszło naprawdę mocne uderzenie pod postacią serii BALDUR'S GATE. Bioware nie ogranicza się jednak do produktów RPG, ale zrobiło także dobrą grę akcji, MDK 2.



Odrobina światła i od razu świat wygląda zdecydowanie przyjaźniej





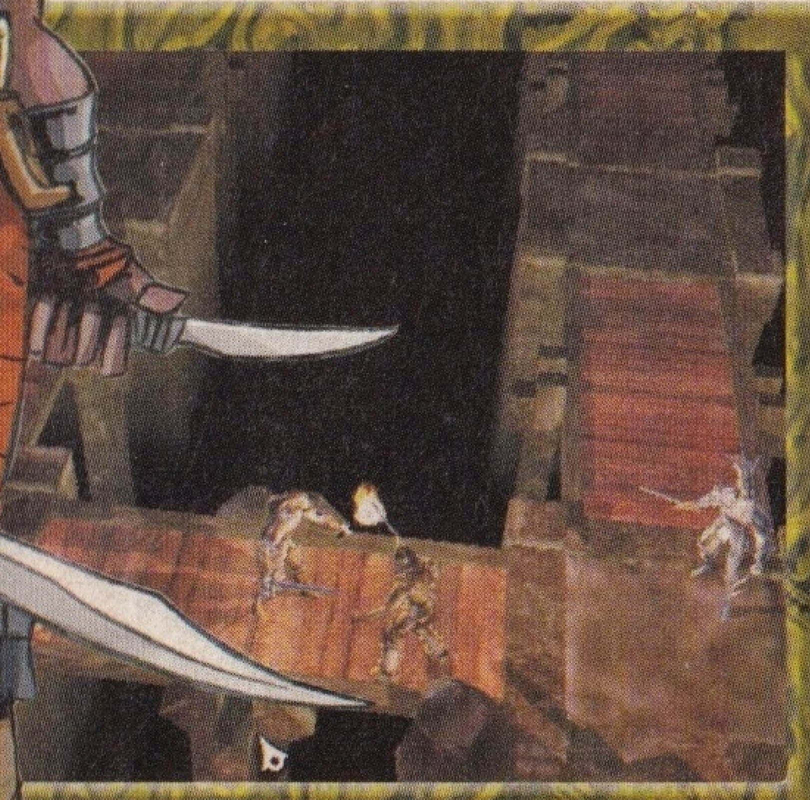
To doprawdy okropne. Gdzie się człowiek nie ruszy, zaraz napatoczy się ktoś, kto przedkłada siłę nad konkretną dyskusję o faktach



I co dalej szary człowieku? Jakiś tajemniczy znak na rozstajach dróg każe wyruszać w dalszą drogę. Przygoda nie chce poczekać

Największą bolączką komputerowego RPG był zawsze zupełny brak żywego Mistrza Gry, czyli osoby, która nadzoruje całą akcją. Gdy normalnie gra się w system fabularny, rolę Mistrza Gry pełni najbardziej doświadczona osoba, która zna wszystkie zasady rządzące określonym światem RPG i potrafi się nimi sprawiedliwie posługiwać. Mistrz Gry nadaje tok wydarzeniom, informuje, co się aktualnie dzieje, czy posiada kontrolę nad bohaterami kierowanymi przez gracza. Do tej pory rolę takiego guru pełnił komputer i o jakiejkolwiek kontroli świata ze strony gracza można było tylko marzyć. A przecież, jak powszechnie wiadomo, świat kierowany przez żywego człowieka jest nieporównanie ciekawszy, pełniejszy niespodzianek, niż ten nadzorowany przez komputer, odgórnie zaplanowany i przewidywalny, gdzie nic nie dzieje się przypadkowo. Dotychczas żadna gra nie dawała tak nieograniczonej swobody poruszania się po świecie czy wyboru ścieżki, jaką stworzyć ma teraz NEVERWINTER NIGHTS i zaprojektowany tryb gry wieloosobowej o nazwie Dungeon Master, który na dobre złamie odwieczną regułę despotyzmu komputera oraz da graczom pełną swobodę w projektowaniu przygody i wszystkiego, co jest z nią związane – zdarzeń, postaci oraz miejsca akcji – od zupełnych podstaw. **Dzięki edytorowi będzie można stworzyć właściwie nową grę. Każdy teraz będzie mógł zrealizować marzenia i przenieść swoje przygody z kartki papieru na ekran komputera oraz dać możliwość zabawy nie tylko swoim znajomym, ale też ludziom z całego świata. Dzięki Dungeon Master będzie więc można wcielić się w końcu w pełnoprawnego Mistrza Gry.** Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda podobnie do gry DUNGEON KEEPER. Rola Mistrza Gry będzie na szczęście zgoła odmienna niż rola Władcy Lochów. Po pierwsze, trzeba zaplanować przygodę i jej dokładną fabułę, a następnie ją poprowadzić. Ważne okaże się miejsce akcji, postacie kierowane przez komputer (lub „na żywo" przez Mistrza, czyli właśnie przez ciebie) czy następstwa zdarzeń i rzeczy dziejące się obok graczy. Przygodę można rozegrać zarówno w lochach, na otwartej przestrzeni, jak i w mieście. **W sesji weźmie udział nawet 60 bohaterów i kilku Mistrzów Gry, przy czym każdy z nich będzie odpowiedzialny za inną czynność.** I tak np. jedna osoba będzie mogła nadzorować przebieg wędrówki i przestrzeganie zasad zabawy, inna będzie kierować napotkanymi przez graczy postaciami, opowiadając na przykład określoną historię lub dając wskazówki, jeszcze inna natomiast będzie walczyła z graczami, wcielając się w potwory. W prowadzeniu sesji najważniejszy stanie się – podobnie jak ma to miejsce w „papierowym" RPG – odpowiedni klimat, którego stworzenie to zadanie właśnie samego Mistrza Gry. Będzie można sterować motywami muzycznymi i wieloma pobocznymi elementami, które sprawią, że gracze poczują się jak w realnym świecie. Przygody stworzone przez graczy, nazywane modułami, będą zawierały wszelkie informacje na temat świata – każdy etap można umieścić na stronie internetowej, aby wieść o twoich szalenie interesujących i mrożących krew w żyłach przygodach obiegła całą kulę ziemską.





To, z kim walczysz i jak wyglądasz, zależy teraz od ciebie



Dla dzielnego bohatera nawet zalane podziemia nie stanowią przeszkody



Tym razem wylądowałeś w szczerym polu. Nie lepiej było siedzieć w domu?

Edytor graficzny, służący do projektowania samych poziomów, wydaje się prosty. Gospodarowanie przestrzenią nie powinno więc nikomu sprawić trudności. Wszystko będzie wyglądało tak jak standardowe programy graficzne – rozwijane menu, spora liczba treściwych opcji i prosta konstrukcja. Trudniej będzie natomiast ustawić szczegóły akcji, takie jak np. zależność zdarzeń, parametry broni czy też

Towarzystwo wzajemnej adoracji



W NEVERWINTER NIGHTS pojawiają się postacie należące do siedmiu ras i jedenastu klas. Każdy z bohaterów może mieć po trzy różne klasy. Do wyboru otrzymasz teraz m.in. wojownika, elfy, druida, barbarzyńcę, czarnoksiężnika i złodzieja. Jeśli któraś z postaci ci się nie spodoba, możesz stworzyć własną



Chwila spokoju i znowu czas zacząć bijatykę na całego. Te potwory naprawdę wiedzą, jak przeprowadzić skuteczny atak

wyposażenie wnętrza bądź architektura krajobrazu. Biblioteka z rodzajami zdarzeń i parametrami broni, zbroi oraz potworów będzie gigantyczna, a przy każdej z pozycji znajdzie się bardzo pokaźna liczba opcji. Dodatkowo edytor przygody pozwoli zaprojektować zachowanie się potworów i bohaterów niezależnych. Umożliwi to wpojenie przeciwnikom „naturalnych" odruchów, takich jak np. rzucanie się w płomienie lub przepaść po klęsce w bitwie, czy atak na elfy, gdy tylko zostaną one dostrzeżone. **W grze spotkasz ponad 200 rodzajów różnorodnych potworów i smoków, które – jak zapewnia BioWare – będą najpiękniejszymi, jakie dotychczas stworzono.** Ponieważ akcja rozegra się w pełnym trójwymiarze, można rzeczywiście spodziewać się graficznych fajerwerków. Każdą postać możesz zachować sobie „na później" bądź też ponownie umieścić ją na stronie gry, aby inni miłośnicy zabawy mogli z niej kiedyś skorzystać.



Czyżby i w tej grze pojawiał się Dżin? A może za chwilę wyjdą jeszcze Simy?

Oprócz skomplikowanych przygód będzie też można pobawić się w bardziej „barbarzyńskie" jej odmiany. Jak wiadomo, jest wiele rodzajów Mistrza Gry i nie będzie problemów ze stworzeniem areny do bitew. **Domyślnie, podczas tworzenia zabawy wieloosobowej, bohaterowie nie będą mogli ze sobą walczyć, ale powstanie opcja pozwalająca to modyfikować.** Będzie można wystawiać bohaterów przeciwko sobie lub dodatkowo przeciwko jakimś potworom czy organizować turnieje z nagrodami, których zwycięzca otrzyma nawet jakiś magiczny przedmiot! O wszystkim zadecyduje Mistrz Gry.

Mimo że NEVERWINTER NIGHTS będzie grą zarówno dla pojedynczego gracza, jak i zabawą sieciową, na pewno największy sukces odniesie w Internecie. Gra na specjalnych serwerach, kierowana przez ludzi, pełna swoboda, ciekawe, skonstruowane przez samych graczy przygody, fenomenalna grafika 3D i klimat – to cechy, dzięki którym NWN na pewno odniesie wielki sukces. Czy będzie to sukces na miarę FALLOUT lub ULTIMA ONLINE? Odpowiedź poznasz dopiero na początku następnego roku.



Tej pani lepiej nie wchodzić w drogę

PC	PSX	N64	DC	A

Neverwinter Nights
Rewolucja Wśród RPG

Premiera: początek roku 2002

BioWare / CD Project | 1-60 graczy

Graczy ucieszy niczym nieograniczony świat przedstawiony w pełnym trójwymiarze. Tryb Dungeon Master pokaże, jak ma wyglądać RPG



W tej wieży mogłaby mieszkać księżniczka. Niestety, to nie ta bajka

Adres: http://www.neverwinternight.com

Na ładnej, oficjalnej stronie jest wiele materiałów – informacji, zdjęć i dodatków w stylu tapet do ściągnięcia

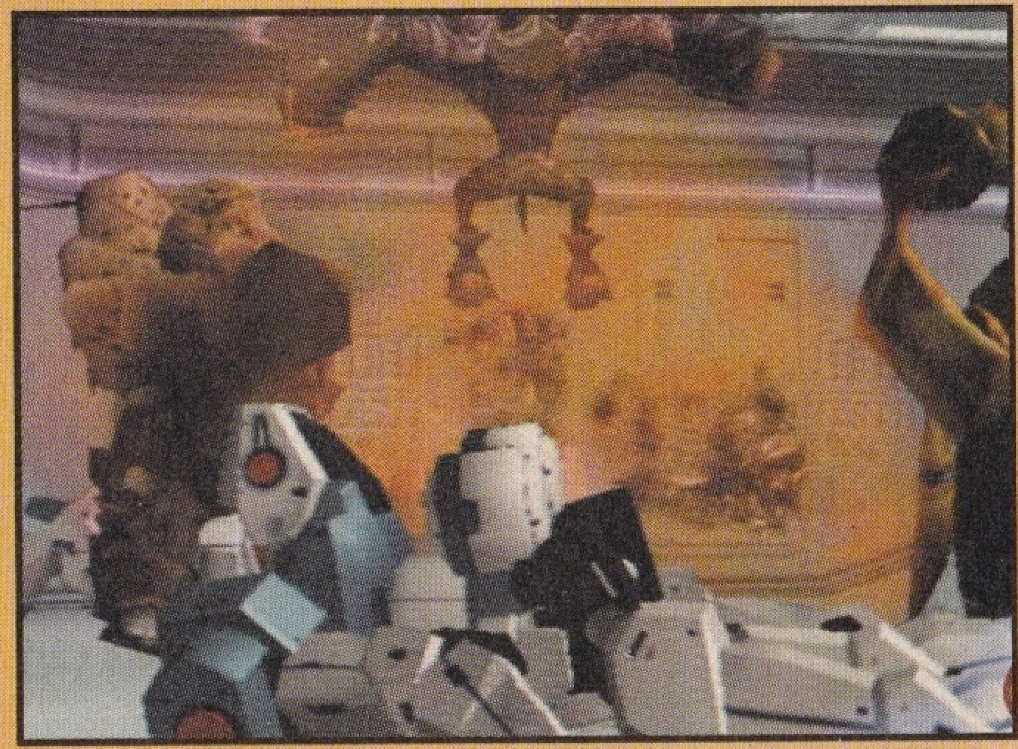
To chyba jakaś średniowieczna komnata tortur. Czy mają koło do łamania?

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

XENOSAGA

PS2

Akcja pierwszej części tej sagi RPG (składającej się z kilku rozdziałów) przeniesie cię tysiąc lat w przyszłość. Ludzie zostali wtedy zmuszeni do wyemigrowania w Kosmos i zamieszkania na specjalnie skonstruowanych koloniach. Do tego wszystkiego zaatakowała ich obca rasa Gnosis i musieli skonstruować specjalny system obronny Anti-Gnosis Weapons System, mający na celu odparcie ataku najeźdźców. W jego skład wchodzić będą między innymi androidy bojowe KOSMOS projektowane przez inżynier Shion. Ta bohaterka gry nie miała łatwego życia, w poprzedniej wojnie przeciwko rasie Gnosis straciła rodziców i w wypadku zginęła jej pierwsza miłość. Teraz Shion patrzy na życie z zupełnie innej perspektywy – jest o wiele bardziej bezwzględna.







Akcja gry przedstawiona zostanie w pełnym trójwymiarze, a podczas większych bitew modele postaci stracą nieco na detalach, ale dzięki temu utrzymana zostanie wysoka płynność animacji. Podczas pozostałych momentów zabawy grafika powróci jednak do swojego wysokiego poziomu i zobaczyć będzie można takie smaczki jak naturalnie powiewające włosy bohaterów czy skomplikowana mimika twarzy. Ciekawy wydaje się też fakt, że XENOSAGA wydana zostanie na dwóch krążkach DVD!. Zapowiada się zacna dawka konsolowego RPG na miarę FINAL FANTASY.

MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT

PC

Microsoft zapowiedział wydanie oficjalnego dodatku do czwartej części symulatora wielkich kroczących robotów. Będzie on nosił nazwę BLACK KNIGHT i ukaże się już jesienią tego roku.



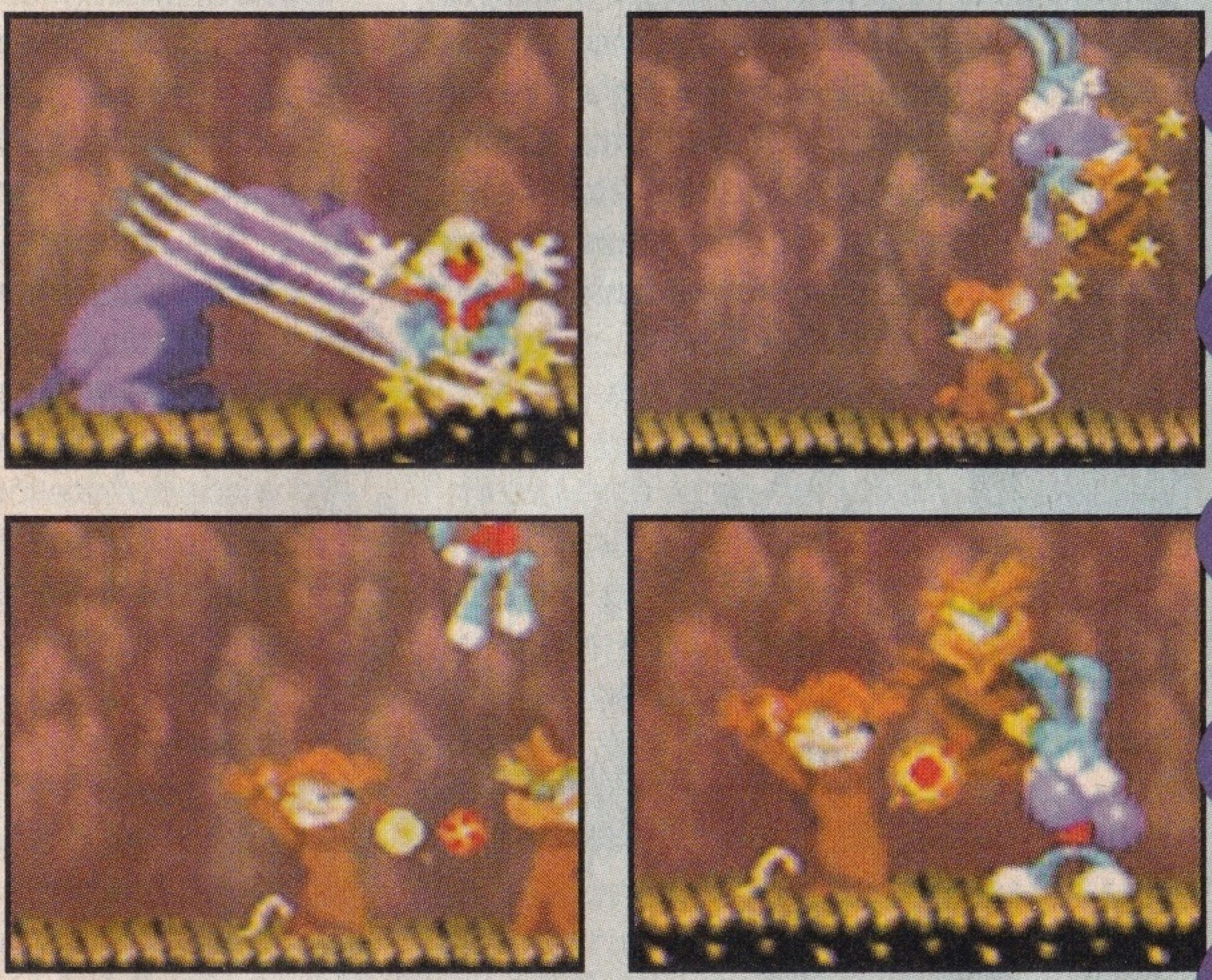
CZARNY RYCERZ dostarczy ci nowych modeli maszyn bojowych i pojazdów, a także kolejną kampanię dla pojedynczego gracza, w której wcielisz się w Czarny Legion walczący dla rodu Steineri. Nie zabraknie także kilku nowych odmian rozgrywki sieciowej. Ciekawym dodatkiem może się okazać tryb Black Market, gdzie gracze z całego świata będą mogli handlować i wymieniać się podzespołami do swoich robotów. Dzięki temu nikt nie będzie ograniczony jedynie do zdobywania rynsztunku na placu boju.



TINY TOONS ADVENTURES

GBA

Już niedługo właściciele przenośnej konsolki GAME BOY ADVANCE będą świadkami wysypu gier z bohaterami popularnych w Polsce „Animków", czyli młodszych znajomych Królika Bugs'a. Pierwszą grą z tej serii będzie TINY TOONS ADVENTURES (bo tak w oryginale nazywają się Animki), czyli klasyczna platformówka ze sporą dawką humoru. Zaoferuje ci ona takie standardowe elementy jak skakanie, podnoszenie przedmiotów, walka na pięści czy typowe dla świata Animków bonusy w stylu przenośnej dziury lub dynamitu. Szykuje się prawdziwy „przenośny hit". Szkoda tylko, że na razie wszystko, co wiąże się z GBA, do tanich nie należy.



CITIZEN ZERO

PC

Australijska firma Micro Fortre wzięła się ostro za produkcję globalnej gry online, w której udział będzie mogło wziąć ponad dziesięć tysięcy graczy jednocześnie! CITIZEN ZERO będzie grą RPG, łączącą w sobie elementy akcji i przygody, osadzoną w klimacie cyberpunk. Miejscem akcji będzie dawna kolonia karna Neo-Eden, obecnie mocno zaawansowana technologicznie planeta. Wcielisz się w bohatera, który będzie musiał przetrwać w brutalnej rzeczywistości cyberpunkowej dżungli. Gra zapowiada się na coś w stylu ULTIMA ONLINE, tylko z nieco większą dawką akcji. Oprawiona zostanie w bardzo zaawansowaną grafikę trójwymiarową i bardzo wysoki poziom animacji. Prace nad tym produktem trwają, a premiera zapowiadana jest najwcześniej na połowę przyszłego roku. Po więcej informacji zapraszamy na oficjalną stronę gry: **www.citizen-zero.com.**

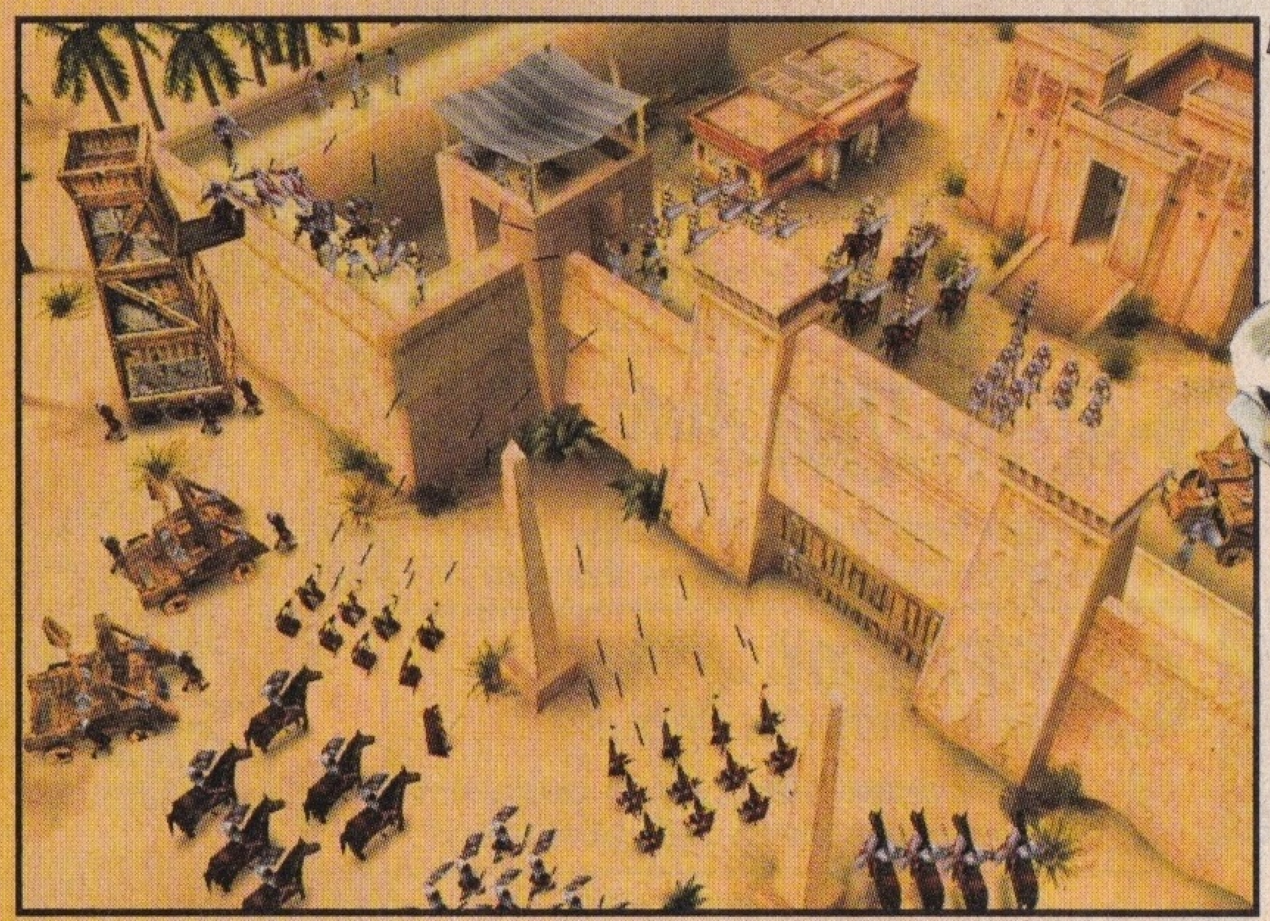






PREATORIANS PC

Pyro Studios, twórcy serii COMMANDOS, pracują obecnie nad strategią osadzoną w czasach panowania cesarstwa rzymskiego, kiedy było ono u szczytu potęgi i rozprzestrzeniało swoje wpływy na całą Europę oraz Północną Afrykę. Powstało już wiele gier o imperium rzymskim, ale wszystkie opierały się bardziej na ekonomicznym aspekcie rozwoju i budowaniu państwa niż na samej ekspansji. Tym razem programiści chcą skoncentrować się na walce. Do tego poprzez brak możliwości wyboru cywilizacji w trybie zabawy dla pojedynczego gracza zamierzają zmusić cię do skoncentrowania się w całości na jednym państwie. W grze spotkasz jeszcze dwie cywilizacje: Egipcjan i Barbarzyńców, ale dowodzić nimi będziesz mógł tylko w trybie multiplayer. Trójwymiarowa grafika i rozbudowany tryb zabawy wieloosobowej z pewnością sprawią, że PREATORIANS zapamiętasz na długo.



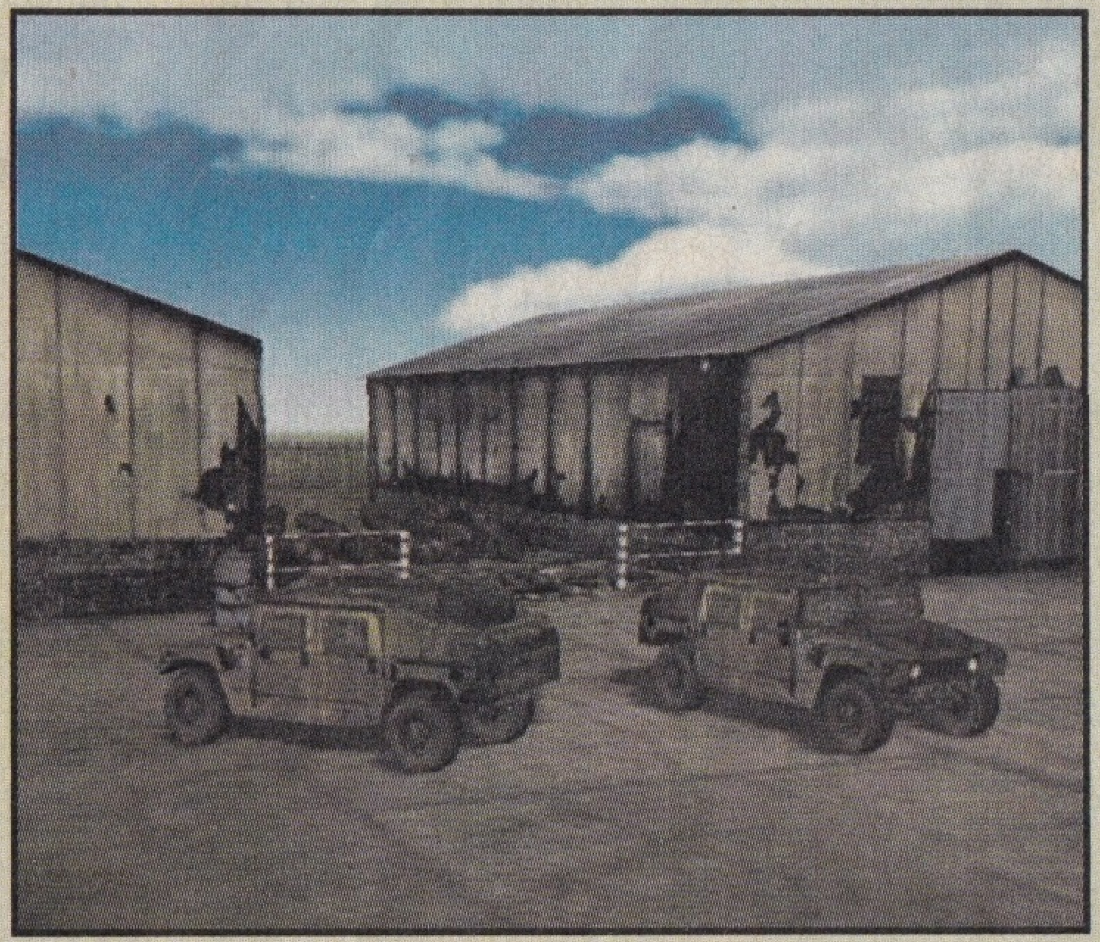
MOTOR CITY ONLINE PC



Dawno temu, za czasów, gdy w komputerach rządził procesor AT286 i karta graficzna EGA, serca komputerowych kierowców na całym świecie podbiły dwie części gry polskich programistów z California Games o tytule STREET ROD. Dawały one możliwość zakupu samochodu, podrasowania go i brania udziału w nielegalnych wyścigach za pieniądze. Klimat gry był naprawdę wciągający – od tych wyścigów nie można się było długo oderwać. Teraz podobny pomysł ma zamiar wykorzystać Electronic Arts w MOTOR CITY ONLINE. Z kilkoma małymi wyjątkami i usprawnieniami oczywiście. Największą różnicą będzie fakt, że rolę kierowców, z którymi będziesz się ścigać, przejmą gracze z całego świata. Podczas zabawy online będzie można kupować auta na aukcji lub w sklepie, reperować je na własny koszt lub w warsztacie, a nawet rozebrać na co najmniej tysiąc części! Pojawią się trzy rodzaje wyścigów: Drag Racing, czyli jazda równoległa, Street Racing oferujący wyścig po mieście i Oval Racing na zamkniętym torze w kształcie koła. Szykuje się naprawdę spora dawka sieciowych emocji. Globalne miasto żądnych wrażeń kierowców to coś, na co wielu graczy z pewnością czeka od dawna.



NATURAL RESISTANCE: DAYS OF FATE PC



Nadchodzi kolejna gra ze stajni austriackiej firmy JoWood, która ostatnio zaskakuje wszystkich coraz to lepszymi i, co najważniejsze, nowatorskimi propozycjami. NATURAL RESISTANCE: DAYS OF FATE rozgrywać się będzie w trakcie panującej na Ziemi straszliwej zarazy, przez którą ludzie zmuszeni zostali do schronienia się w podziemnych bunkrach. Sytuacja pogarsza się, gdy z jednego z nich muszą znaleźć wyjście na powierzchnię. To, co zastają na zewnątrz, przechodzi ich najśmielsze wyobrażenia – świat został opanowany przez zbrodnię i brutalność.

Największą zaletą gry będzie fenomenalna oprawa graficzna. Również sam sposób zabawy będzie bardzo nowatorski – nie zobaczysz bazy ani zasobów naturalnych, a wszystko trzeba będzie zdobyć samemu – ukraść, kupić lub wymienić u handlarza. Taki stan rzeczy da poczucie utożsamienia się z akcją i oddziałem, którym będziesz sterował.

ANOTHER WAR PC

W tym roku Święty Mikołaj nie będzie się długo zastanawiał nad prezentami. Zgodnie z zasadą „dobre, bo polskie" do worka zapakuje kilka egzemplarzy ANOTHER WAR, gry RPG przygotowywanej przez Mirage (firmę pracującą też nad produktami na X-Boxa i Gameboy Advance). Jej bohaterem jest młody awanturnik i poszukiwacz przygód, urodzony w pierwszej połowie ubiegłego stulecia. Nie bacząc na toczącą się wokół II wojnę światową wyruszy on w podróż, aby uratować przyjaciela. Jednak wyprawa z opanowanej przez hitlerowców Francji, gdzie o okupacji przypominają tylko nieliczne patrole żandarmerii niemieckiej i grupki żołnierzy Wermachtu demolujące okoliczne bary, w okolice Leningradu, gdzie trwa krwawy bój o przeżycie, będzie dla niego niezłym wyzwaniem. Również i dla graczy – wszak wciąż brakuje dobrych gier RPG rozgrywających się w naszej rzeczywistości. Miłośnicy FALLOUT i BALDUR'S GATE mogą już dziś wypatrywać pierwszej gwiazdki...



DIE HARD: NAKATOMI PLAZA PC

Jesienią tego roku ukaże się kolejna gra z dzielnym John'em McClane'm w roli głównej. Może w końcu będzie to przebój godny jednego z najlepszych filmów akcji, jakie kiedykolwiek nakręcono. Ta odsłona DIE HARD będzie rasową strzelaniną FPP. Rzecz ma się dziać w gigantycznym biurowcu Nakatomi Plaza, opanowanym tak jak w filmie przez terrorystów. John na swoim wyposażeniu będzie miał karabinek MP5, pistolet kaliber 9mm, obcęgi do przecinania kabli (przydatne przy rozbrajaniu bomb), nieśmiertelną zapalniczkę ZIPPO i radio, dzięki któremu zorientuje się po części w poczynaniach terrorystów. Ważnym elementem, rzadko spotykanym w grach FPP, okaże się ukrywanie się. John „Sam Przeciw Wszystkim" McClane nie zawsze bowiem będzie mógł uporać się ze zmasowanym atakiem przeciwników, zwłaszcza że akcja dziać się będzie na zamkniętej przestrzeni. Dobrą taktyką może się więc okazać ciche działanie. Gra zapowiada się bardzo ciekawie i mimo że raczej nie będzie następcą QUAKE 3, znajdzie z pewnością wielu zwolenników. W końcu pojawia się szansa, że powstanie porządna produkcja z dyżurnym twardzielem filmów akcji.



Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Michał „Joel" Zacharzewski




The Sims

1



Settlers 4

2



3

Diablo 2



4

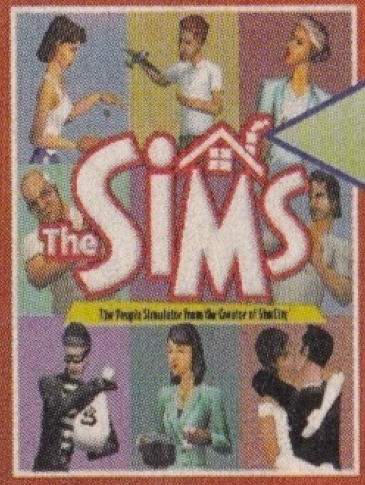
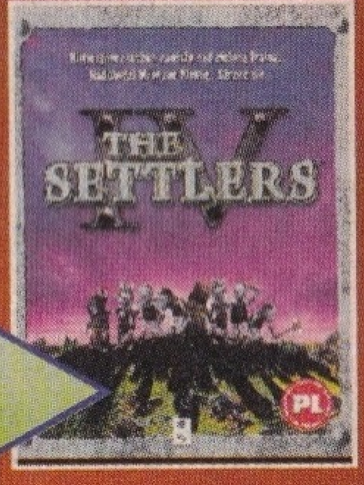
Worms Armageddon



5

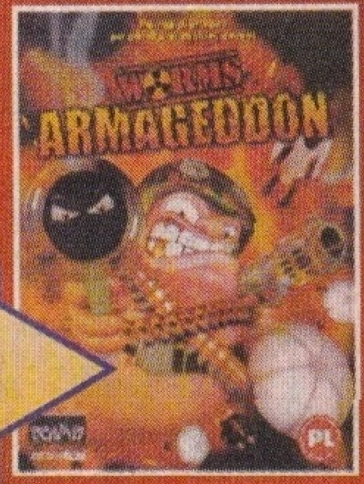
GTA 2

TOP Wasze

1 The Sims — MAXIS / EA / IM GROUP – PC — 4
Nie ma jak współdziałanie – cała rodzina bez trudu pokonała resztę rywali

2 Settlers 4 — BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC — 6
Czy ktoś zatrzyma te małe ludziki, zanim zadepczą wszystkich? Oni mają setki małych nóżek...

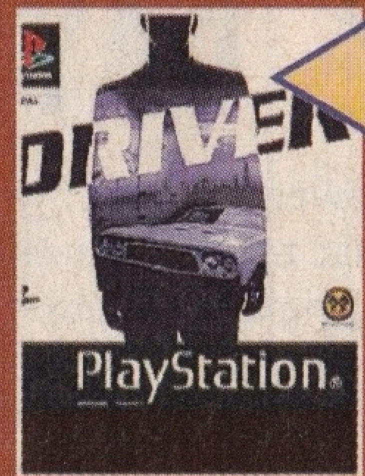
3 Diablo 2 — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC — 3
Zajęty tępieniem robaków, zupełnie zapomniał o pozostałych rywalach

4 Worms Armageddon — MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC — 1
No i po co było denerwować ognistego potwora? Z takimi stratami ciężko będzie walczyć



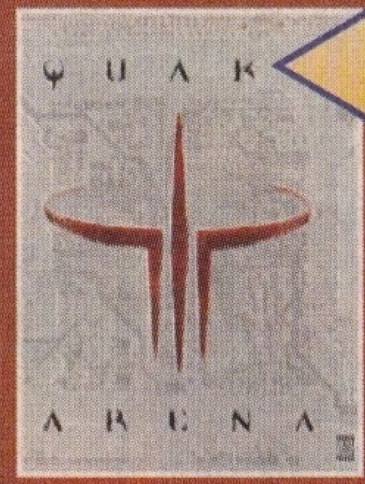
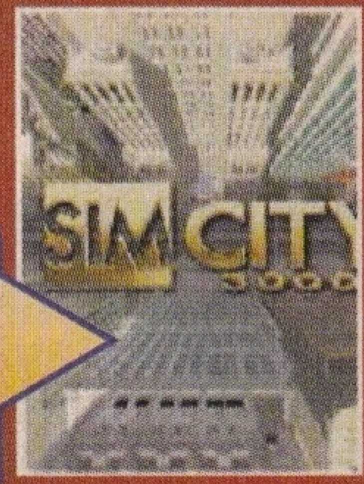

5 Grand Theft Auto 2 — TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX — 2
To ciągłe życie w napięciu i ucieczki przed policją musiały się w końcu tak skończyć

6 FIFA 2001 — EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2 — 8
Forma przed zbliżającymi się spotkaniami wyraźnie rośnie, ale czy będą jakieś efekty?




7 Driver — GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX — 7
Jak na razie ani w górę, ani w dół. Co też tym razem knuje ten podstępny kierowca?

8 Deluxe Ski Jump — MEDIAMOND – PC — 17
Skoki można trenować także w upalne lato na zielonej skoczni – życzymy dalszych sukcesów

9 Quake 3 — ID SOFTWARE / LEM – PC — 5
Zbyt długie czekanie było błędem, rywale wypatrzyli kryjówkę i zabrali się do ataku

10 Sim City 3000 — MAXIS / EA / IM GROUP – PC — 20
Cóż za doskonałe wyczucie! Takich doradców inwestycyjnych nikt by się nie powstydził

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

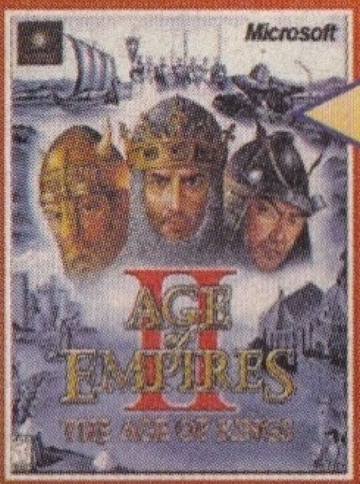
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez: CD PROJEKT

Grupa pościgowa

- 21 Colin McRae Rally 2 — CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
- 22 FIFA 2000 — EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
- 23 Tony Hawk's Pro Skater 2 — ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
- 24 Tekken 3 — NAMCO / SONY – PSX
- 25 Need for Speed: Porsche — EA / IM GROUP – PC, PSX

P 20

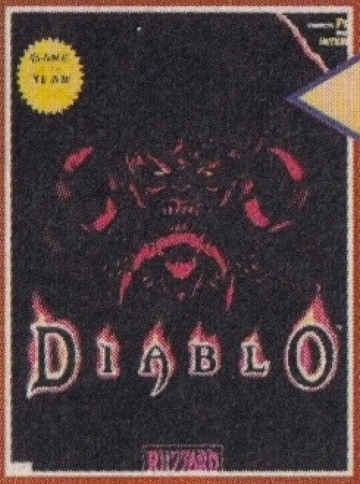
Notowania z ostatnich 2 tygodni



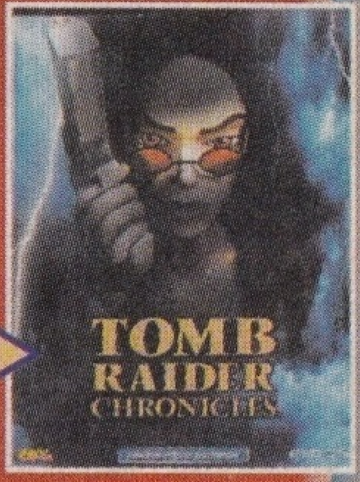
11 **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
15
Natarcie rywali zostało powstrzymane, a kontratak okazał się skuteczny



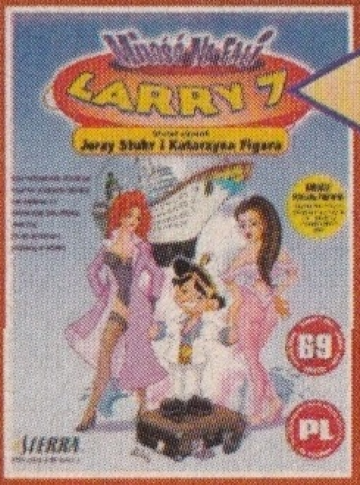
12 **GTA**
TAKE2/PLAY IT – PC, PSX
10
Ten dym z silnika nie wróży dobrze na przyszłość, choć na razie tylko dwa miejsca w dół



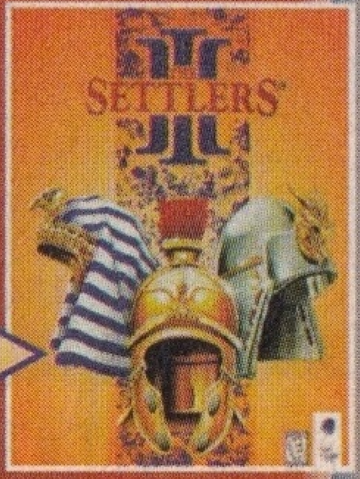
13 **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
19
Ognia boją się prawie wszyscy, więc nie dziwi duży awans. Tylko uwaga na zimny prysznic



14 **Tomb Raider 5**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
P
Po długim błądzeniu Lara w końcu znalazła właściwą drogę. Na pewno właściwą!?



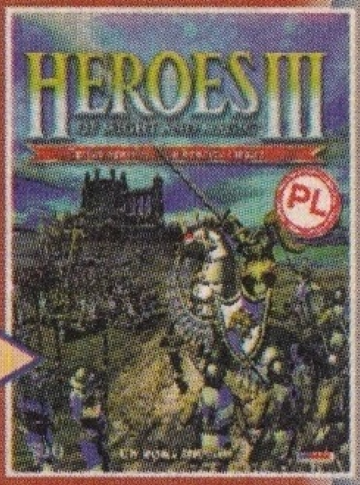
15 **Larry 7**
SIERRA / CD PROJEKT – PC
13
Nadmiar słońca może spowodować udar, a Larry nie zachowywał się ostatnio sensownie



16 **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
9
Poprawa sytuacji okazała się krótkotrwała, ale w końcu i lata, i technologia już nie te



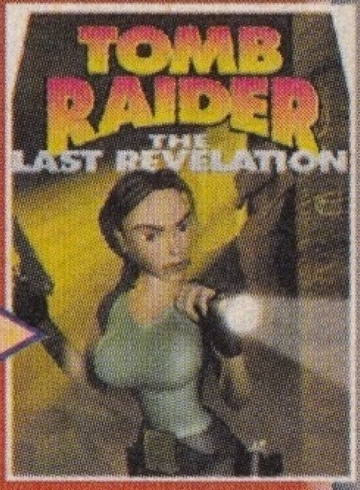
17 **Faraon**
SIERRA / PLAY IT – PC
P
Ostatnio krążą pogłoski o jakimś Powrocie Mumii – czyżby to była tajna broń faraona?



18 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
14
Bohaterowie muszą jak najszybciej przełamać okrążenie albo marnie skończą



19 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT– PC
P
Olbrzymia kosmiczna bitwa, która wywołała zaćmienie słońca, zrobiła duże wrażenie



20 **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
P
Na końcu tego tunelu widać jakieś światełko, ale czy to wyjście, czy kolejny rów z lawą?

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26** **Wrota Baldura 2** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
- **27** **Sudden Strike** — CDV / IM GROUP – PC
- **28** **Unreal Tournament** — GT INTERACTIVE / LEM – PC, MAC
- **29** **Giants: Citizen Kabuto** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, MAC
- **30** **C&C: Red Alert 2** — WESTWOOD / IM GROUP– PC

SIEDMIU WSPANIAŁYCH

TOP 7

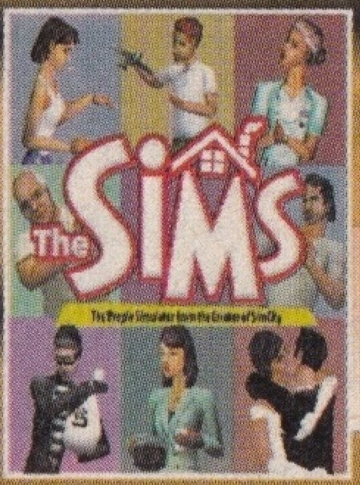
Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od początku wieku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



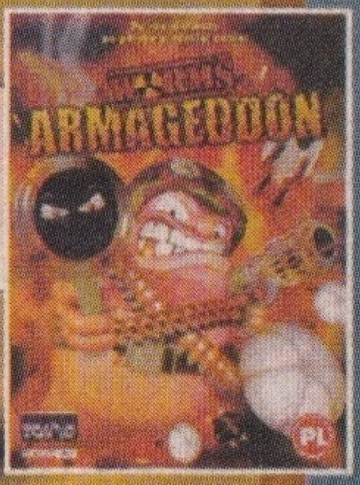
1 **Diablo 2**
Raz wyżej, raz niżej, ale w sumie radzi sobie najlepiej ze wszystkich



2 **GTA 2**
Depcze Ognistemu po piętach, ale z takim wozem to nie sztuka



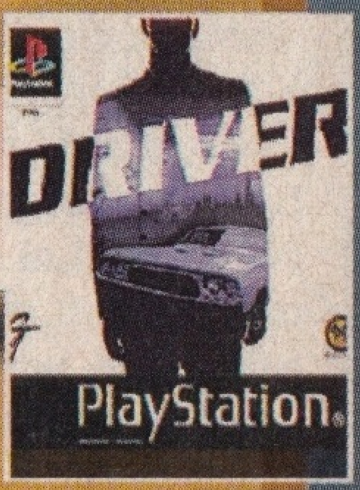
3 **The Sims**
Ciągłe balangi raczej nie pomogą w zdobyciu pierwszego miejsca



4 **Worms Armageddon**
Przewaga liczebna i nie liczenie się ze stratami na razie nie wystarczają



5 **Quake 3**
Mimo ostatnich porażek w dalszym ciągu wysokie, piąte miejsce



6 **Driver**
Chociaż zestresowany, utrzymał się w czołówce!



7 **FIFA 2001**
Jeśli piłkarze utrzymają taką formę, to wysoko zajdą

HOT 5 NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

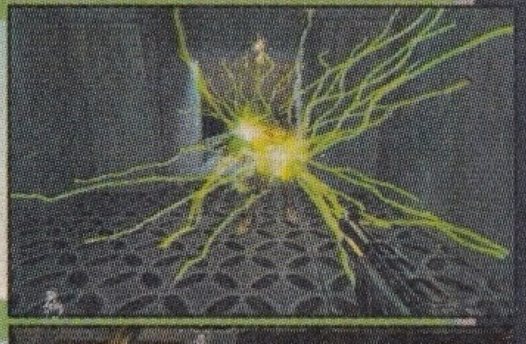
1 **Diablo 2**
Lord of Destruction
BLIZZARD / CD PROJEKT– PC

DIABLO 2 zostało okrzyknięte najlepszą grą zeszłego roku, nie należy się więc dziwić, że teraz wszyscy oddają cześć dodatkowi do tej gry. A jest na co popatrzeć...





2 **BG2: Throne of Bhaal**
BIOWARE/ CD PROJEKT – PC
Kolejny głośny tytuł i kolejny wspaniały dodatek. Fani RPG i światów AD&D nie będą zawiedzeni



3 **Half Life: Blue Shift**
SIERRA / PLAY IT– PC
No, cóż... Jeszcze jeden dodatek. Namnożyło się ich ostatnio. Ale dla znawców tematu płyną z tego tylko same korzyści



4 **Startopia**
EIDOS / IM GROUP – PC
Kosmici panoszą się we wszechświecie. Doszło do tego, że trzeba zajmować się nimi nawet, gdy są na urlopie



5 **Microsoft Train Simulator**
MICROSOFT– PC
Ta gra to niezwykłe przeżycie i symulator, jakiego jeszcze nie było. Teraz możesz kierować pociągiem



Microsoft Train Simulator

Tytuł mówi sam za siebie. Były już realistyczne symulatory lotnicze, kosmiczne, łodzi podwodnych, czołgów, a nawet łowienia ryb, ale pociągi to prawdziwa nowość

Pewnie zastanawiasz się, na czym polega zabawa w TRAIN SIMULATOR, skoro nie ma tam jak strzelać i brakuje swobody poruszania się, a nawet nie ma z kim się ścigać. Cała frajda płynie z profesjonalnego kierowania pociągiem, a nie jest to wcale takie łatwe, jak się wydaje.

Na dobry początek warto przejść przez samouczek, który krok po kroku przedstawi ci działanie poszczególnych urządzeń wewnątrz lokomotywy, pokrótce wyjaśni sposób ich pracy i pokaże, jak wprawić w ruch „stalowego rumaka". Kiedy opanujesz podstawy, przyjdzie pora na odbycie pierwszych podróży krajoznawczych. Będziesz miał okazję sprawdzić osiągi poszczególnych maszyn. Każda z ośmiu dostępnych lokomotyw została inaczej zaprojektowana i wymaga indywidualnego podejścia. Po odbyciu pierwszych crashtest'ów czas spróbować swoich sił jako maszynista lokalnej kolejki. Wydawałoby się, że to proste – wystarczy przecież przestrzegać limitów prędkości i o czasie zatrzymywać się na kolejnych stacjach – jednak to tylko pozory. **Najprostsze manewry pociągiem, takie jak ruszanie, cofanie czy chociażby zatrzymywanie się w wybranym miejscu, wymagają koordynacji i doświadczenia w sterowaniu.** Dodaj do tego zwierzęta przystające na torach, na które trzeba gwizdać, nieprzewidziane remonty trasy, semafory i napięty jak struna rozkład jazdy. Co ciekawe, później dochodzi jeszcze precyzyjne doczepianie wagonów, a także posypywanie torów piaskiem chroniącym przed poślizgami.

Zabawa dzieli się zasadniczo na trzy części – sterowanie lokomotywą: parową, spalinową i elektryczną. Poszczególne etapy gry różnią się od siebie w sposób zasadniczy, co ma ogromny wpływ na przebieg rozgrywki.

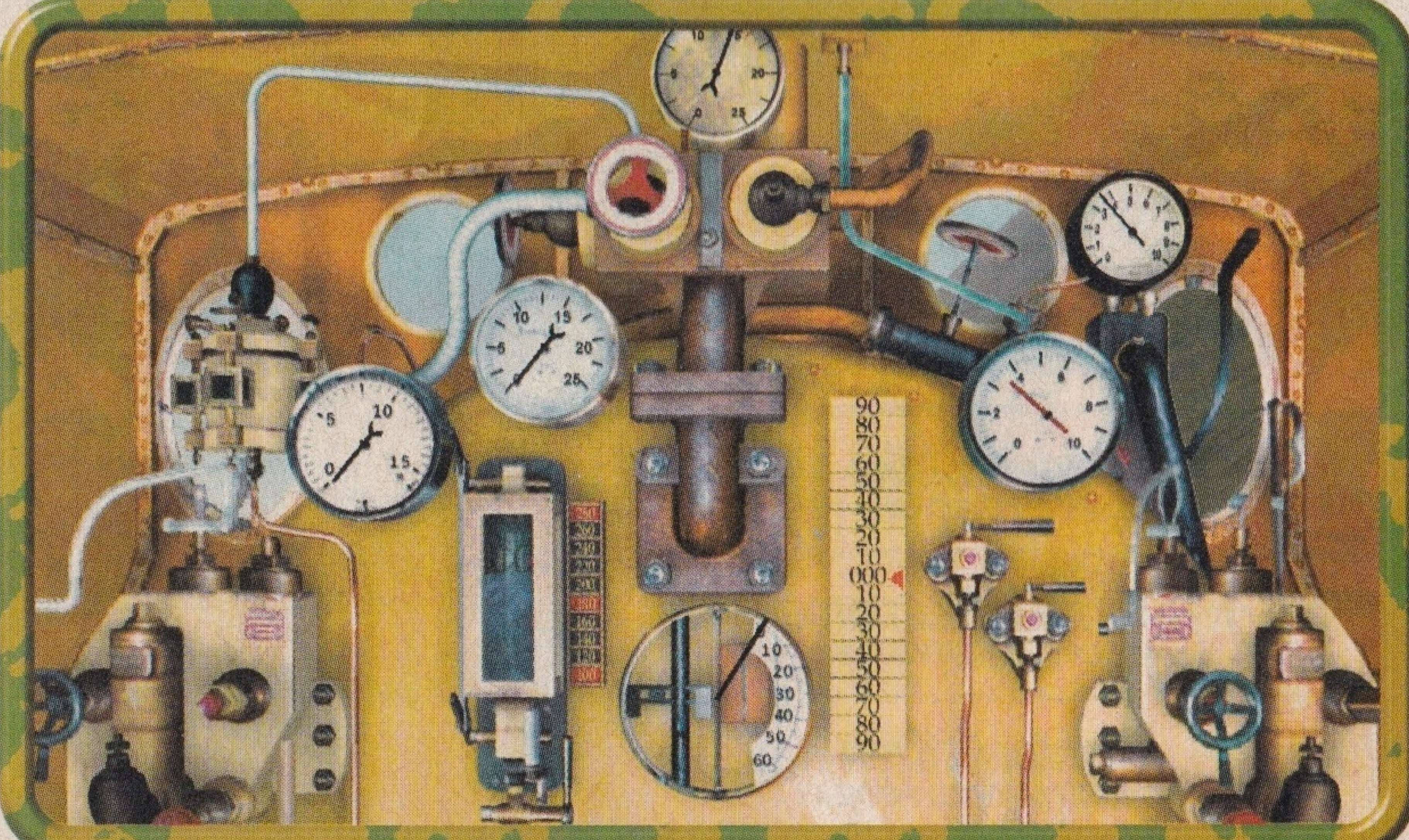
Najłatwiejsze w obsłudze okazują się lokomotywy elektryczne. Większość mechanizmów jest zautomatyzowana, dlatego też ingerencja gracza sprowadza się właściwie do sterowania przepustnicą i hamulcami. Wszystkie komunikaty podaje specjalny komputer, nie będziesz więc musiał samodzielnie interpretować dziwnych wskaźników.

Odrobinę większym wyzwaniem są lokomotywy spalinowe, tzw. diesle. Mniej doskonałe technicznie od ich elektrycznych braci i sióstr, wymagają od gracza większej uwagi i wiedzy. Szczególnie korzystanie z hamulców w górzystym terenie okazuje się dużym problemem. Wciąż trzeba kontrolować poziom ciśnienia hamulców oraz jak najczęściej hamować silnikiem, co nie jest zbyt proste.

Prawdziwa jazda zaczyna się w lokomotywie parowej. Przy każdym ruszaniu należy spuścić z cylindrów wodę.



Jedzie pociąg z daleka... A w zasadzie zasuwa całkiem szybko, choć to dopiero lokomotywa parowa. Widać, maszynista dorzucił cały węgiel do pieca



Ilość oraz różnorodność wskaźników mogą przyprawić o zawrót głowy każdego początkującego maszynistę. Ale to tylko kwestia wprawy



A oto już nowocześniejsza wersja pociągu. Takim wagonem możesz podróżować znacznie wygodniej i szybciej niż maszyną parową. Kierunek – wakacje!



Tak zabawa wygląda z kokpitu maszynisty. Okienko jest dość małe, więc łatwo przeoczyć, co dzieje się na torach. Bądź ostrożny!

Podczas jazdy trzeba kontrolować poziom wody w boilerze, częstotliwość dorzucania węgla, ciśnienie hamulców, efektywność spalania węgla, no i oczywiście sterować całym „potworem". Nie zapominaj, że nadal musisz uważać na zwierzęta, ograniczenia prędkości, semafory, komfort pasażerów i czas. Najgorsze z tego wszystkiego jest malutkie okienko w parowozie, przez które naprawdę trudno cokolwiek dostrzec.

TRAIN SIMULATOR udostępnia sześć różnorodnych tras – łącznie gracz może pokonać w kabinie maszynisty imponującą odległość 850 kilometrów. Szkoda, że autorzy w doborze tras praktycznie całkiem pominęli Azję. Chociażby słynna kolej transsyberyjska mogłaby dostarczyć graczom wielu niezapomnianych wrażeń. Dobrze, że zamieszczone trasy w znacznym stopniu różnią się między sobą – dzięki temu gracz nie odnosi wrażenia, iż już kiedyś tędy jechał. Wszystkie odcinki mają wygląd tak, jak w rzeczywistości.

Na szczęście autorzy gry domyślili się, że nie wszyscy są urodzonymi maszynistami i wprowadzili wiele ułatwień, które można dowolnie uruchamiać z poziomu opcji gry. Jednym z najbardziej przydatnych okazuje się chłopak obsługujący piec w lokomotywie – jeden kłopot z głowy. Bardzo pomocna jest również bogata w informacje instrukcja do gry, w której, obok suchych danych, znajdziesz wiele ciekawostek dotyczących rozwoju kolejnictwa.

Dla wymagających i zdolnych graczy dodano komplet edytorów do gry. Dzięki nim możesz tworzyć nowe zadania, trasy, a nawet wygląd kabin. Choć nie jest to łatwe, naprawdę warto się przyłożyć.

Bardzo dobrze prezentuje się udźwiękowienie TRAIN SIMULATOR. Charakterystyczny stukot kół pociągu, warkot silnika uzależniony od modelu lokomotywy, zgrzyt metalu, uderzenia podczas podłączania wagonów i nieodzowny gwizdek oznajmiający, że nadjeżdża pociąg. Wszystko to tworzy naprawdę niepowtarzalny klimat zabawy w demona kolejarstwa. Oprawa graficzna, niestety, nie trzyma tak wysokiej klasy, co dźwiękowa. Kiedy przyjrzysz się uważnie detalom, nie ujdzie twojej uwadze bryłowatość wszystkich elementów. Kabina pociągu wygląda bardzo przyzwoicie, chociaż nie została wykonana w trójwymiarze, tak jak cała reszta. Oczywiście, po odpowiednim rozpędzeniu się graficzne niedoróbki przestają przeszkadzać i możesz się oddać całkowicie czerpaniu przyjemności z jazdy. TRAIN SIMULATOR został przygotowany w rozdzielczości 1024 x 768. Jeśli twój komputer nie należy do grona „demonów szybkości", będziesz zmuszony obniżyć rozdzielczość kosztem czytelności wskaźników kabiny. Dzieje się tak z powodu lenistwa autorów, którzy nie dołączyli do gry obrazków kabin o niższej rozdzielczości.

TRAIN SIMULATOR trudno nazwać grą – to raczej bardzo realistyczny symulator pociągów. Oczywiście, po odpowiednim okrojeniu realizmu, ten produkt może sprawiać wrażenie gry. Jednak cała atrakcyjność TRAIN SIMULATOR zawiera się właśnie w realistycznym oddaniu tras, lokomotyw i specyficznego sposobu sterowania nimi. Bez tych smaczków zabawa byłaby jedynie szybko nudzącą się przejażdżką pociągiem w kabinie maszynisty.

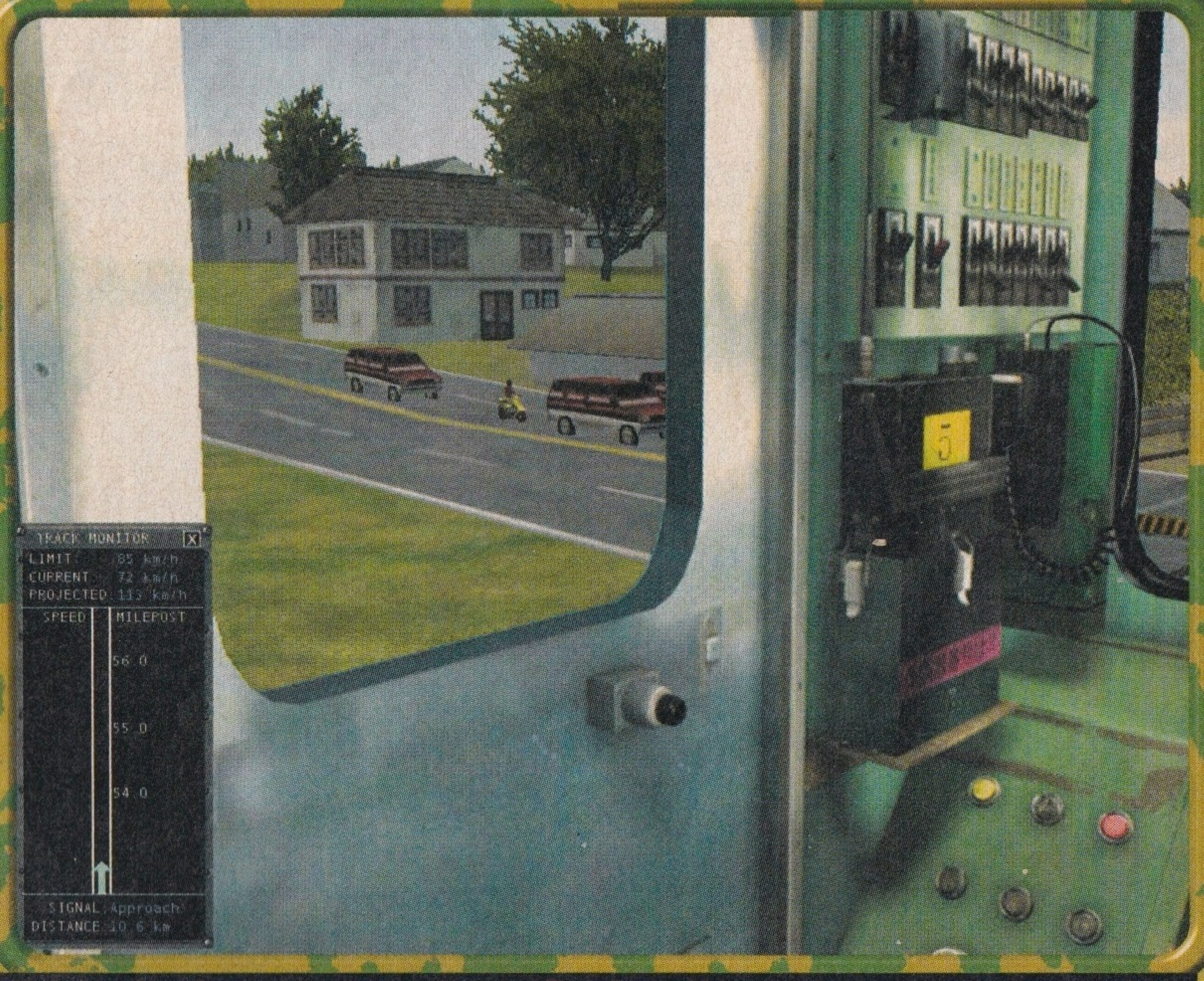
kto to zrobił

KUJU ENTERTAINMENT

W skład tej angielskiej firmy, która może pochwalić się 11-letnim stażem, wchodzą dwa studia: Simis i Ghost. To pierwsze słynie z produkcji na PC (ma na koncie takie symulatory jak KA-52 TEAM ALLIGATOR czy TEAM APACHE), a drugie zajmuje się konsolami. Jako jeden z pierwszych producentów Kuju zastosowało w swojej grze TERRACIDE akcelerację 3D.



Stoi na stacji lokomotywa... Jak się okazuje, pociągi mogą być wdzięcznym tematem nie tylko dla poetów, ale i dla twórców gier



Kolejne bardzo ważne urządzenia. Przełączniki, wajchy oraz migające światełka. Jak już się połapiesz, o co chodzi, możesz ruszać w drogę



Oficjalna strona gry jest ciekawa. Znajdziesz tu cenne informacje o trasach, modele pociągów i dużo obrazków

PC | PSX | N64 | DC | A

Train Simulator

Symulator Pociągu

ok.150 zł	Microsoft	1 gracz

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM
Zal: Pentium III 400, 128 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 5- | Frajda 5-

+ Realistyczne oddanie sterowania, szczegółowe udźwiękowienie, różnorodne trasy i lokomotywy
− Niedociągnięcia graficzne, wiele elementów jest po prostu topornych, dość mała liczba tras

Bardzo realistyczny symulator pociągu. Obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników nowoczesnej, jak i tej dawnej, kolei

4+

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



Kiedy Pan Grozy legł u stóp zwycięskich bohaterów, wydawało się, że koszmar już przeminął. Ale trzeci z demonów, Baal, zebrał potężne wojska i stanął na granicy barbarzyńskich terytoriów

DIABLO II EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać gry, koszulki i figurki z LoD! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 2 VIII 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakie nowe postacie pojawiły się w LORD OF DESTRUCTION?



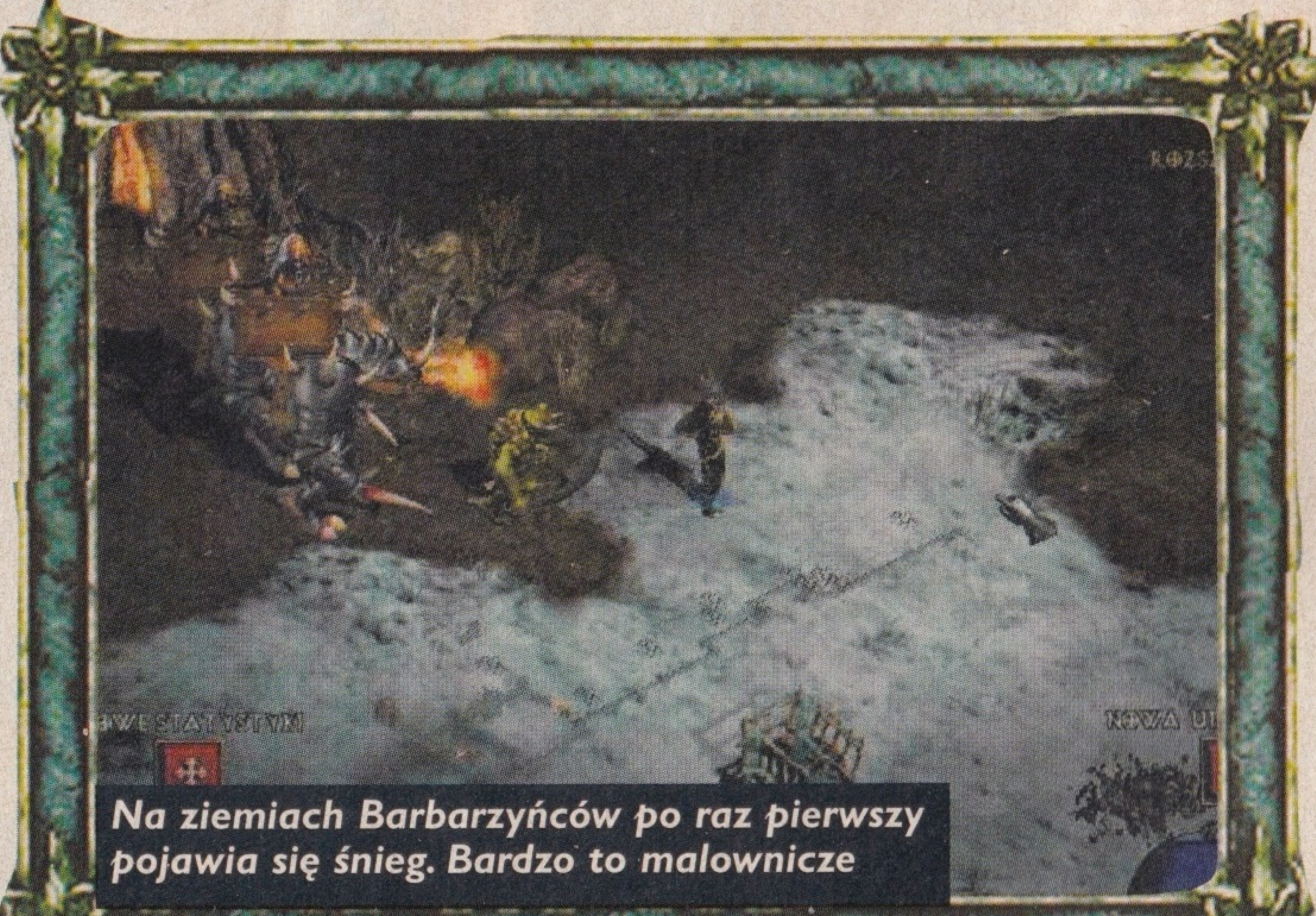
Zabójczyni, nowa postać w akcie piątym

Nie wydaje się możliwe, aby ktokolwiek mógł nie wiedzieć, czym jest DIABLO II. Jednak nowo narodzonym graczom komputerowym oraz przybyszom z innej Galaktyki należy wyjaśnić: DIABLO II to połączenie gry role-play i akcji, w której sterujesz postacią bohatera stawiającego czoła panującemu na świecie Złu. Głównymi przeciwnikami herosa są bracia Mefisto, Diablo i Baal, czyli tak zwana Mroczna Trójca, oraz hordy ich wyznawców. Twoimi bohaterami mogą być Barbarzyńca, Paladyn, Nekromanta, Czarodziejka i Amazonka oraz Druid i Zabójczyni (dwie ostatnie postacie dodano już w LORD OF DESTRUCTION). Każdy z tych śmiałków posiada sobie tylko właściwe cechy oraz zdolności magiczne, które rozwijasz, awansując na następne poziomy doświadczenia. Możesz używać przeróżnych technik walki oraz zaklęć, a taktyki prowadzenia bohaterów tak bardzo różnią się od siebie, że spokojnie można mówić o siedmiu różnych i na równi emocjonujących grach. Rozgrywkę toczysz na trzech poziomach trudności (Normalny, Koszmar i Piekło), ale Koszmar jest dostępny tylko po zakończeniu gry na Normalnym, a Piekło tylko po zakończeniu gry na Koszmarze. Po zapisaniu stanu gry wszystkie potwory odradzają się, a skrzynie zapełniają znowu skarbami. Dzięki temu nie istnieje tu coś takiego jak koniec gry (można mówić tylko o zakończeniu fabuły), gdyż zabawę prowadzisz bez końca. W DIABLO II świat widzisz z izometrycznego punktu widzenia (czyli kamery umieszczonej nad postacią, śledzącej jej kroki).



Ogromną popularność przyniosła programowi możliwość zabawy w Internecie na serwerze Battle.net. Gracze mogli tam współdziałać ze sobą, tworząc zgodnie działające grupy (wspólnie walczące, wymieniające się przedmiotami itp.), ale również spróbować swych siły w bitwach przeciw bohaterom sterowanym przez innych ludzi.

DIABLO II składało się z czterech aktów, których akcja toczyła w scenerii pól, pustyń, pokrytych dżunglą bagien oraz prowadziła do piekielnych otchłani. **W akcie piątym LORD OF DESTRUCTION przenosisz się do dalekiej krainy barbarzyńców, gdzie stoczysz walki w świecie śniegu i lodu oraz na terenie różnych fortyfikacji. Nie oznacza to jednak, że nie będzie naprawdę**



Na ziemiach Barbarzyńców po raz pierwszy pojawia się śnieg. Bardzo to malownicze

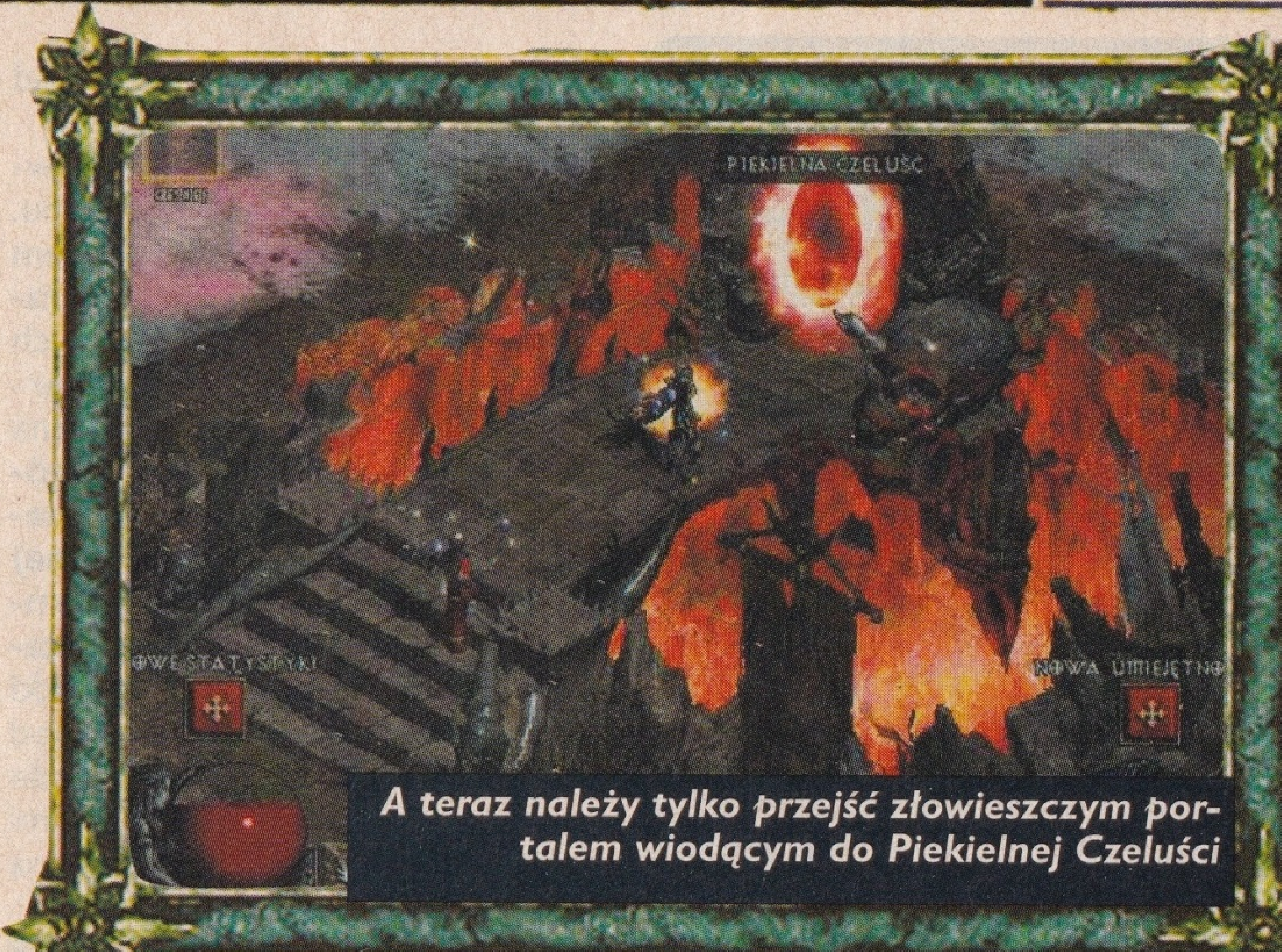
gorąco. W dosłownym tego słowa znaczeniu, gdyż zawędrujesz w piekielne otchłanie pełne rzek gorejącej lawy, jak i w przenośni, gdyż spotkasz całe armie żądnych twej krwi i niebezpiecznych wrogów.



Oczywiście każdy gracz będzie zastanawiał się nad tym, co wypróbować najpierw. **Czy skorzystać ze starych zapisów stanu gry i od razu wysłać na poszukiwanie Baala jedną ze standardowych postaci, czy też rozpocząć grę od początku, sterując Druidem lub Zabójczynią?** Najpierw warto powędrować do krainy Barbarzyńców. Podróże po tej lokacji są czymś, czego w serii DIABLO jeszcze nie widziałeś. Oto twierdza oblężona przez armię demonicznych żołnierzy, a ty przedzierasz się pośród okopów i fortyfikacji, rozbijasz wieże strażnicze i bramy, niszczysz katapulty, uwalniasz jeńców. Potem czeka cię podróż na śnieżne pustkowia, wyprawa lodowymi tunelami prowadzącymi pośród gór, ale i „zwyczajowe" już walki w różnych posępnych labiryntach czy piekielnych otchłaniach. W czasie tych wszystkich ekspedycji musisz być gotowy na mnóstwo, mnóstwo i jeszcze raz mnóstwo walk. W końcu podły Baal zebrał pod murami Harrogath całą armię, więc gdzie nie stąpniesz, tam trafiasz na hordy przebrzydłych osobników próbujących zrobić ci krzywdę wszelkimi możliwymi sposobami.

W piątym akcie zobaczysz bez liku nowych potworów, często bardzo różniących się od tych, które miałeś okazję widzieć w poprzednich czterech aktach. Na początku na pewno bardzo spodobają ci się ogromne bestie wożące na swych grzbietach bijące ogniowymi pociskami Chochliki. Potem możesz zobaczyć Berserkerów – samobójców, którzy pędzą w twoją stronę, jak najszybciej potrafią, i wybuchają tuż obok, powodując bardzo poważne obrażenia. Wreszcie w lodowych tunelach natkniesz się na latające stwory o twarzach kobiet, potrafiące wysysać z twego bohatera życie. Zobaczysz też szkielety, które wloką za sobą potężne, oburęczne miecze i sprawiają wrażenie wolnych i ospałych, ale potrafią zaatakować z dziką furią i nabrać ogromnego przyspieszenia. Z lodowych korytarzy wyłonią się też okryte lśniącym, białym futrem potwory przypominające yeti, a z fortyfikacji będą cię bombardować katapulty miotające ogniem, trucizną lub lodem. **Na szczęście jednak poziom trudności gry (gdy wybierzesz opcję Normalny) jest bardzo umiarkowany. W każdym razie Czarodziejka przechodziła przez hordy wrogów jak rozszalała burza, tłukąc gdzie popadnie bądź ogniowymi kulami, bądź wywołując lodowe zamiecie.** Wypada tu pochwalić autorów, że nie ulegli pokusie znacznego podwyższenia stopnia trudności w piątym akcie, bo w końcu w DIABLO II grają zarówno zawodowcy zdobywający niebotyczne poziomy doświadczenia (grubo powyżej 50), jak i ludzie mający po prostu ochotę na chwilę dobrej zabawy. Oczywiście, jeśli chcesz stanąć przed prawdziwymi wyzwaniami, to czekają na ciebie poziomy Koszmar oraz Piekło. I na nich gra jest już naprawdę bardzo trudna, a wrogowie niezwykle wymagający. Będziesz musiał nieźle się napocić.

Autorom z Blizzarda udało się stworzyć grę naprawdę wspaniałą, wciągającą i emocjonującą. Ozdobiono ją nie tylko znakomitymi filmami, ale też nastrojową, przygrywającą w tle muzyką. Na uwagę zasługują nowe efekty specjalne. Wulkan tworzony przez Druida, poruszające się pod powierzchnią ziemi trujące pełzacze, szczeliny pełne lawy, przemiana postaci człowieka w wilka lub niedźwiedzia, piękne, drapieżne, białe wilki zajadle i z dzikim warkotem atakujące wrogów – to wszystko naprawdę robi wrażenie. Zaletą DIABLO II i rozszerzenia do tej gry jest też niezwykle płynna grafika i animacje. Gra nie zwalnia nawet wtedy, kiedy na ekranie pojawia



A teraz należy tylko przejść złowieszczym portalem wiodącym do Piekielnej Czeluści



Cztery kudłate bestie ruszają do frontalnego ataku! Broń się nędzniku!



Latające monstra o twarzach kobiet wysysają życie

Nowe postacie...

W DIABLO II: LoD pojawiają się dwaj nowi bohaterowie: Druid i Zabójczyni. Druid jest człowiekiem, który zyskał umiejętności przywoływania dzikich zwierząt i ich duchów, a także ma unikalną zdolność likantropii, czyli przekształcania się w wilka lub niedźwiedzia. Potrafi on również korzystać z magii żywiołów, ale na pewno nie w tak efektywny sposób, jak robi to Czarodziejka. Jednak jak silna to postać, niech świadczy fakt, że pokona Andariela (akt pierwszy) i Duriela (akt drugi), nie będąc zmuszoną do wypicia żadnej leczniczej mikstury! Z kolei Zabójczyni jest mistrzynią tajemnych sztuk walki i opanowała do perfekcji przeróżne zabójcze techniki, a także zna sztukę zastawiania pułapek.

...i przedmioty

Nowych przedmiotów w DII: LoD jest mnóstwo (a nawet MNÓSTWO). Warto zwrócić uwagę na fakt, że pojawiły się runy oraz klejnoty (można je wkładać w gniazda w broni i pancerzach, podobnie jak kamienie szlachetne), a także talizmany (oddziałują na cechy bohatera, ale wystarczy je tylko trzymać w plecaku). Każdy z bohaterów zyskał też przedmioty, których może używać jedynie przedstawiciel jego klasy. Na przykład dla Paladyna są to specjalne tarcze, dla Druida i Barbarzyńcy hełmy, dla Czarodziejki kule, a dla Nekromanty spreparowane czaszki itd.

Nowe właściwości przedmiotów

Najczęściej spotykanymi przedmiotami o nowych właściwościach są takie, które pozwalają na wysłanie zaklęcia. Może to być, na przykład, zbroja, która pod wpływem uderzenia emituje zaklęcie Nova Mrozu, albo miecz wysyłający serię elektrycznych pocisków. Pojawiły się również tak zwane „przedmioty eteryczne", które nie mogą być naprawiane, ale w zamian za to zostały obdarzone nieco lepszymi cechami niż podobne im zwykłe przedmioty (np. eteryczny pas będzie zwykle miał lepsze parametry niż zwyczajny).

...i przydatne zestawy

Zestawy przedmiotów są specjalnymi, magicznymi (zaznaczone zielonym kolorem) przedmiotami, które użyte naraz dają jeszcze dodatkowy bonus (na przykład powiększają wartość pewnych cech). W DIABLO II gracze słusznie narzekali na większość zestawów, twierdząc, że zanim zbierze się wszystkie dostępne przedmioty, to zestaw jest już zbyt słaby, aby go efektywnie używać. W LORD OF DESTRUCTION rozwiązano ten problem, gdyż zestawy ewoluują w miarę zdobywania przez postać doświadczenia! Na przykład wartość Obrony zbroi podnosi się co poziom o kilka punktów.



Ten bohater może zmieniać się w wilka lub niedźwiedzia

się pełno postaci i roi się od efektów specjalnych.

Oczywiście można mówić również o pewnych wadach programu. Fabuła jest raczej tylko pretekstem do masowej zabawy w „znajdź i zabij". W grze nie ma rozbudowanych opcji dialogowych oraz misji alternatywnych. **Zastrzeżenia można mieć również do pewnych szczegółów, takich jak wyposażenie sklepów (zwykle bardziej niż nędzne) czy nadal niewykorzystany ogromny potencjał tkwiący w transmutacyjnych możliwościach Kostki Horadrimów.** Ale musisz wziąć pod uwagę fakt, że DIABLO II to przede wszystkim gra akcji z elementami role-play. I jako taka broni się na całej linii.

Blizzard w DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION udowodnił, że jest firmą dbającą o własny wizerunek i dbającą o klientów. Bardzo często dodatki do gier mają tylko zwiększyć zyski firmy, a autorzy nie proponują rewolucyjnych zmian. W przypadku LoD masz natomiast do czynienia z robotą profesjonalistów. Niestety, nie da się tego samego powiedzieć o autorach polskiej lokalizacji. Na szczęście sam tekst został przetłumaczony w miarę poprawnie (chociaż na przykład sformułowanie „schowana skrytka" wydaje się tak samo rozsądne jak „masło maślane"), ale za to głosy... To prawdziwa tragedia. Aktorzy (aktorzy???) wcielający się w rolę obrońców barbarzyńskiego miasta wygłaszają swe kwestie z takim zaangażowaniem, jakby właśnie czytali nudny komunikat dotyczący całkowicie nieinteresującego ich problemu. Wyobraź sobie tylko tę sytuację: oto jest miasto, ostatnia twierdza cywilizacji na barbarzyńskim pograniczu otoczona przez demoniczne hordy. Jego mieszkańcy dokonują cudów odwagi, ale wątpią już w sukces. Jakież tu pole do ekspresji, do wygrania nadziei zmieszanej z rozpaczą, do zaakcentowania potwornego dramatu, który szerzy się na świecie. **Tymczasem aktorzy recytują przy-**



Wilkołak spokojnie stoi w obozowisku? Tak, ale to przemieniony Druid!



kto to zrobił

BLIZZARD

Kariera firmy rozpoczęła się od strategii czasu rzeczywistego WARCRAFT. Przełomowym rokiem dla Blizzarda był rok 1997, w którym powstało DIABLO. Dobrą opinię firma podtrzymała przebojem STARCRAFT. Obecnie pracuje nad WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS.

Większa skrzynka

Umieszczanie tego punktu w najważniejszych zmianach może się wydać zabawne tylko osobie, która w DIABLO II nie grała. Wszyscy inni wiedzą, jak trudno było sobie poradzić z magazynowaniem przydatnych przedmiotów. Teraz na szczęście skrzynka jest już ogromna, chociaż mogłaby być jeszcze większa. Wreszcie nie będziesz co chwila stawał przed trudnym wyborem, jakiego przedmiotu się pozbyć z uwagi na brak miejsca.

Nowa rozdzielczość

Teraz możesz już oficjalnie (do tej pory istniały tylko nieautoryzowane przez Blizzard „łatki") grać, korzystając z wyższej rozdzielczości grafiki, i trzeba przyznać, że zarówno świat, jak i ekwipunek wyglądają dużo lepiej niż do tej pory. Szkoda tylko, że na ten niezwykły „luksus" trzeba było czekać aż tak długo. Ale, jak mówi przysłowie, lepiej późno niż wcale!



W czasie podróży Czarodziejce może towarzyszyć najemny Mag



Te ruiny nie tylko wyglądają groźnie. One takie są! Za każdym załomem czai się Zło



Stworzony przez Druida wulkan bombarduje wrogów ogniowymi pociskami

pisane im zdania w rytmie „tratatata-ta-tratatata-ta-idę-już-do-kasy-po-honorarium-bo-co-tu-będę-takie-głupoty-czytać”. Aktor wypowiadający kwestie jednego z dwóch nowych bohaterów, czyli Druida, zachowuje się natomiast jak znudzony życiem anemik, któremu jest wszystko jedno. Na przykład jego okrzyk (?) „Giń” wypowiedziany został słabym głosem faceta, który zastanawia się, czy pacnąć muchę, która usiadła mu właśnie na ręku. Osoba, która reżyserowała dubbingi w DII: LoD powinna jak najszybciej zmienić zajęcie na bardziej odpowiadające jej kwalifikacjom, bo słuchu, to nie ma za grosz.

Uwaga! Jeśli skonwertujesz swe stare postacie, aby w DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION w pełni wykorzystywały nowe opcje programu, to nie będziesz już mógł brać udziału w rozgrywkach DIABLO II! Program automatycznie instaluje wersję 1.07. Natomiast jeśli chcesz zainstalować wersję 1.08, to robisz to tylko na własną odpowiedzialność (część graczy jest bardzo niezadowolona z wprowadzonych tam zmian)! Mimo to wszystkim zainteresowanym życzymy dobrej zabawy. Do DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION marsz!

Nowe oblicze najemników

Najemnicy w DII: LoD zyskali umiejętność uczenia się, gdyż zdobywają punkty doświadczenia i awansują na nowe poziomy. W miarę tych postępów rosną ich cechy, odporność na magię żywiołów i zdolność walki. Poza tym możesz swych najemników zaopatrywać w broń i pancerze. Szczególnie ważny jest fakt, że zawsze mogą być wskrzeszeni. Jeśli tylko dasz się podejść potworom i narazisz najemnika na śmierć, to możesz wrócić do miasta i zapłacić za jego wskrzeszenie. Pojawi się, nie tracąc ani doświadczenia, ani ekwipunku. W LoD najemnicy mogą też podróżować z tobą pomiędzy aktami i nie ma żadnych przeciwskazań, jeśli chciałbyś łuczniczkę z Obozowiska Łotrzyc z aktu pierwszego przenieść do Harrogath w akcie piątym. Co ważne, dzięki zdobywanemu doświadczeniu oraz otrzymywanym od ciebie przedmiotom może ona być tak silna, że nawet pod koniec gry będzie stanowiła znaczącą pomoc. Naraz możesz korzystać tylko z usług jednego najemnika, a jeśli kupisz następnego, to twój pierwszy towarzysz zniknie na dobre.



Zabójczyni i jej ciężka zbroja na specjalne okazje



Wielu przeciwników próbuje cię atakować za pomocą ognia



Adres: www.blizzard.com/diablo2exp

Strona aż pęka w szwach od istotnych informacji. Jest tu wszystko, a nawet więcej, co chciałbyś wiedzieć o grze

PC | PSX | N64 | DC | PL

Diablo II: Lord of...
Rewelacyjny Dodatek Do Diablo II

79,90 zł | Blizzard / CD Projekt | 1-8 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM
Zal: Pentium III 500,128 MB RAM

Grafika 4+ | Dźwięk 5+ | Frajda 6

\+ Nowe postacie, nowa, ciekawa przygoda, mnóstwo dodatkowych opcji

− Brak wyrazistego scenariusza, wada typowa dla serii DIABLO

LoD powstawał dość długo, ale warto było czekać. Autorzy z Blizzarda wykonali kawał wspaniałej pracy! **6-**

WERSJA POLSKA

Przyzwoite tłumaczenie i fatalnie podłożone głosy. Oj, ktoś się nie przyłożył do pracy... **4**

Tekst: Jacek „Randall” Piekara

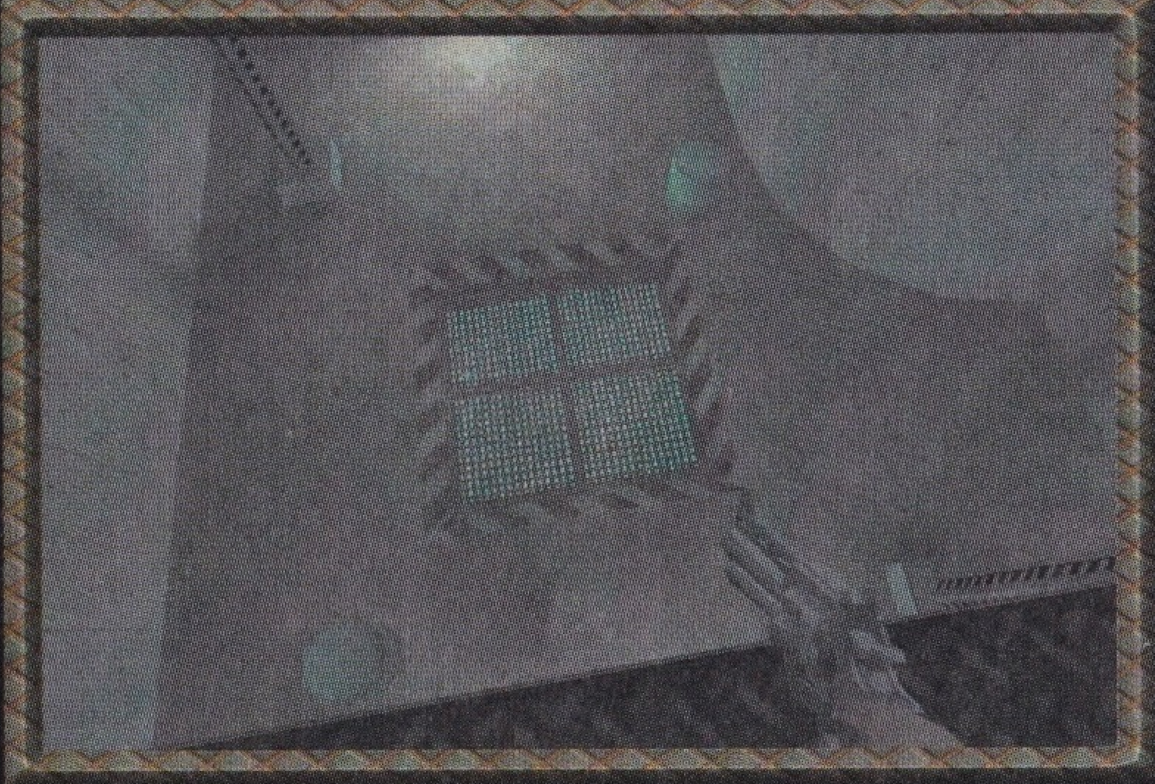
HALF-L
BLUE SH

Oto przed tobą kolejny dodatek do gry HALF--LIFE. Niestety, jest to tylko „kolejny" dodatek, a szkoda, oj szkoda...

SKOK NAD PRZEPAŚCIĄ, CZYLI NIE JESTEŚ Z CUKRU



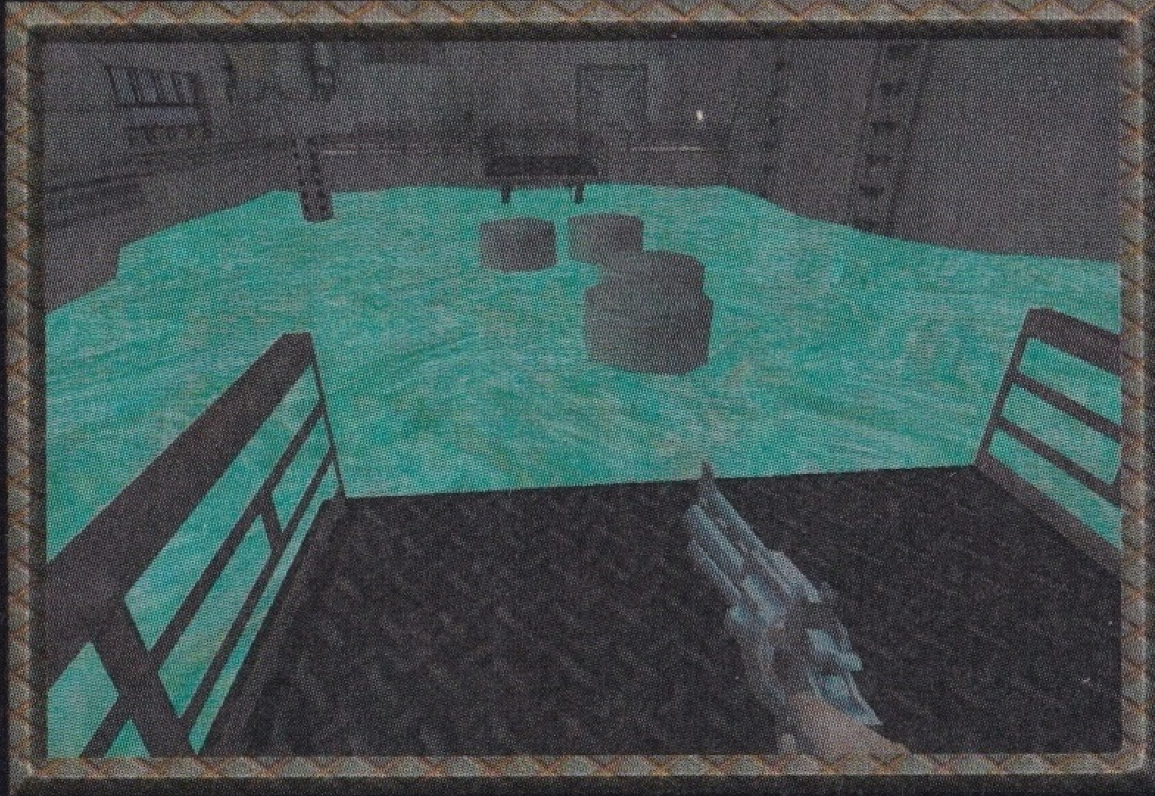
1. Skok nad przepaścią na pewno się nie uda, trzeba będzie znaleźć inną drogę...



2. Cóż my tu na dole mamy? Proponujemy przyjrzeć się temu z bliska...



3. Wystarczy nieco pogłówkować, a mała powódź w Black Mesa gotowa...



4. Poziom wody podniósł się, a ty możesz przedostać się na drugą stronę!



Często trzeba będzie użyć naprawdę mocnych argumentów



Czy te oczy mogą kłamać? Na pewno nie! Nie pozostaje nic innego, jak nacisnąć spust



Naukowcy na szczęście nie są agresywni i starają się za wszelką cenę współpracować

HALF-LIFE: BLUE SHIFT miał być wersją słynnego przeboju akcji na Dreamcasta, ale skoro Sega zaprzestała produkcji konsoli, to Sierra wycofała się ze swoich planów. Aby jednak praca nie poszła na marne, postanowiono przygotować kolejny komputerowy dodatek do tej gry. Być może właśnie dlatego BLUE SHIFT sprawia wrażenie zrobionego jakby nieco za bardzo „przy okazji".

Akcja gry osadzona została w tym samym czasie, co poprzednie jej części. **Tym razem wcielasz się jednak w rolę niejakiego Barneya Calhouna, który właśnie pokonuje swoją codzienną drogę do pracy. Gdy dociera na miejsce, do budynku korporacji Black Mesa, okazuje się, że została ona zaatakowana przez obce formy życia.** Natręci bardzo szybko się rozprzestrzeniają i mordują kolejnych ludzi, dążąc do opanowania budynku. Twoim zadaniem jest ochrona znajdujących się w nim naukowców i wyjście z całego zamieszania obronną ręką. Jednak walka z Obcymi to tylko część atrakcji. Przeszkadzać ci będą jeszcze żołnierze wysłani przez rząd. Mają oni za zadanie zatuszować całą sprawę i wyeliminować bezpośrednich świadków katastrofy (tak, o tobie też jest tutaj mowa!). Żołnierze mają do tego jedną niemiłą cechę charakteru: najpierw działają (patrz: strzelają), a potem myślą (i zadają pytania). Musisz więc być czujny!

BLUE SHIFT to duża porcja rozrywki o bardzo dobrze wyważonym stopniu trudności. Arsenał broni stoi na przyzwoitym poziomie, a wrogowie są zaskakująco skuteczni. Możesz zapomnieć (zwłaszcza w czasie bliższych spotkań



Hej ty! Odsuń się od tego samochodu! Wojsko wysłane przez rząd potrafi być bardzo natrętne



Trzeba przyznać, że ten widok jest jednym z najmniej przyjemnych w grze. Miej się więc na baczności!

IFE

IFT



Mina twojego bohatera mówi sama za siebie. Czekać cię będzie ciężka przeprawa z Obcymi



Straty w ludziach i sprzęcie będą czasami nieuniknione. Jest wojna, są ofiary

INFO

HALF-LIFE NA PLAYSTATION 2

Zespół GEARBOX SOFTWARE pracuje obecnie nad wersją HALF-LIFE na konsolę PLAYSTATION 2. Gra, oprócz akcji znanej z poprzednich części, oferować ma bardzo rozbudowany tryb zabawy wieloosobowej (dostępny poprzez połącznie dwóch konsol PS2), jak i gry przez Internet między platformami PC i PS2. Zapowiada się solidna dawka emocji. Ciekawe tylko, jaki będzie przebieg potyczek konsolowych graczy z komputerowymi specjalistami sprawnie obsługującymi myszki.

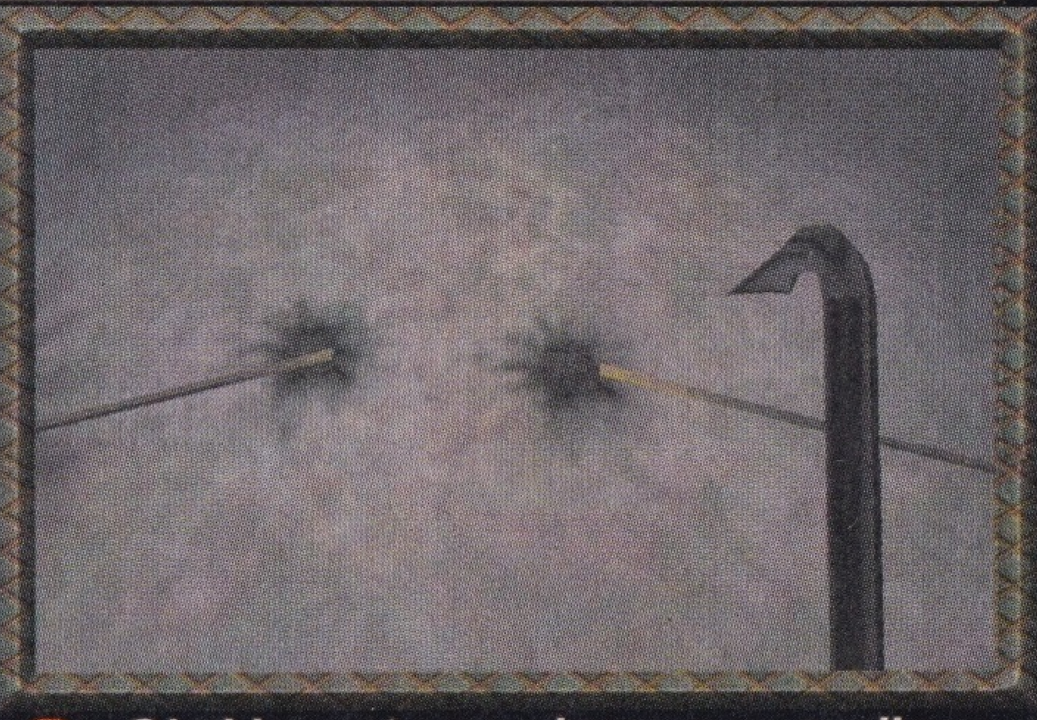


Zawodnik na celowniku zachowuje się dziwnie. Czyżby używał pada do PS2?

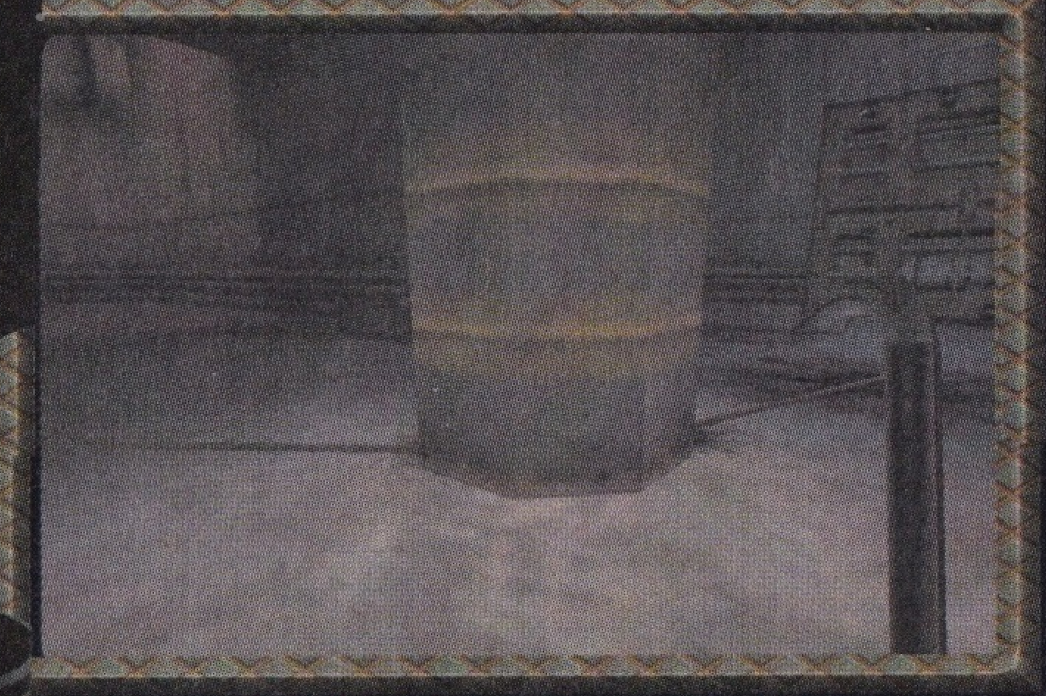
SAPER MYLI SIĘ TYLKO RAZ (A POTEM WGRYWA SAVE)



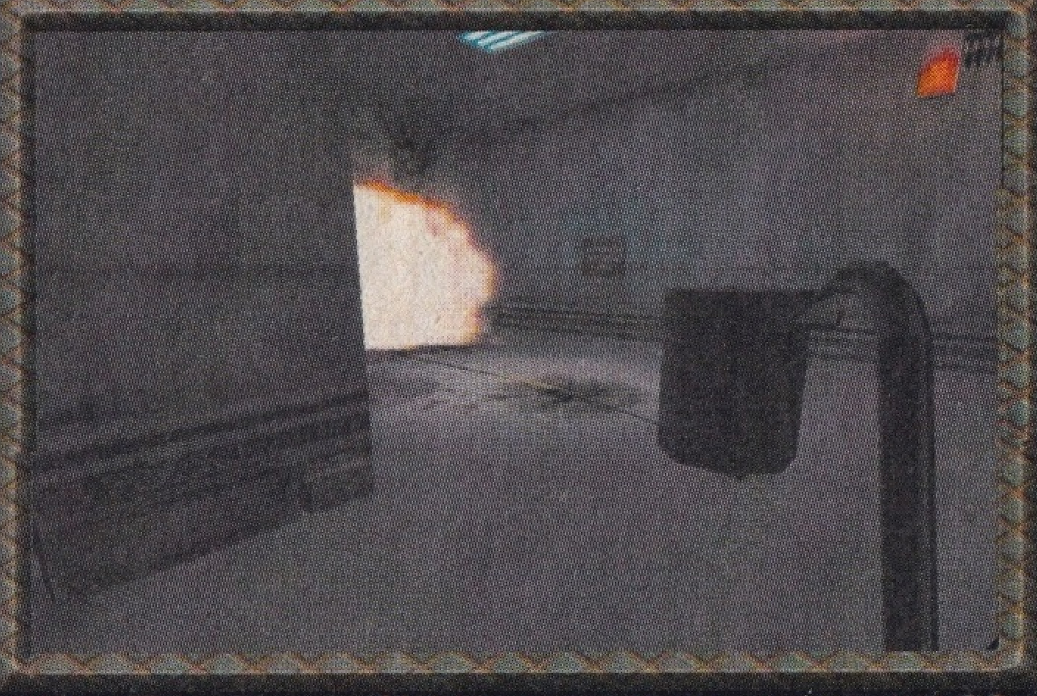
1. Oto skuteczny sposób na wielkie buuum! Detonator...



2. Okablowanie przydatne przy podłączeniu detonatora do bomby...



3. Ładunkiem w tym przypadku jest beczka wypełniona benzyną...



4. Do czego służy ten czerwony przycisk? Oto oczekiwany przez ciebie efekt!

z potworami) o eksterminacji przeciwników przy pomocy pojedynczej salwy z karabinu. **Często trzeba się bardzo mocno napocić, żeby pozbyć się „natręta" lub nawet znaleźć zgoła inną, niekonwencjonalną drogę do wysłania go do Obcego Świata (czy gdzie tam Obcy odchodzą po śmierci).** Na szczęście BLUE SHIFT nie jest czystą „strzelanką". Gra została okraszona dodatkowymi elementami jak zagadki, rozmowy z inżynierami i naukowcami. Rozwiązywanie kolejnych problemów nie sprawia większych trudności, a na uważnego gracza czekać będzie wiele powiązań z poprzednią częścią gry oraz OPPOSING FORCE.

Barney przez całą grę nie wypowiada ani słowa. Każdy, kto grał w serię, jest do tego oczywiście przyzwyczajony, ale wcielanie się w „człowieka niemowę" bywa po prostu irytujące. Wiadomo, że teksty wypowiadane przez Duke'a w DUKE NUKEM 3D czy Sama w SERIOUS SAM były często esencją rozgrywki i nieraz rozluźniały atmosferę. Nawet Caleb z BLOOD 2, tworząc swoje sekwencje, potrafił wprowadzić gracza w specyficzny klimat zabawy. Dlaczego nie ma tego w HALF-LIFE? Nie wiadomo...

Mamy dla ciebie jeszcze jedną, gorszą wiadomość. Otóż Barney został niesamowicie „podpakowany" względem postaci z poprzednich części. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że ochroniarz z Black Mesa ma na sobie tylko kamizelkę kuloodporną i hełm, a potrafi przyjąć na siebie zdecydowanie większą ilość obrażeń niż jego poprzednicy uzbrojeni w pancerze i zbroje. Trochę traci na tym realizm rozgrywki.

Największą wadą tego dodatku do HALF-LIFE okazuje się jednak zbyt mała dawka zabawy. Doświadczony wojownik zdoła przejść BLUE SHIFT już w pięć godzin! Jest to bardzo mało, biorąc pod uwagę fakt, ile rozrywki niósł ze sobą HALF-LIFE. Oczywiście podczas tak szybkiej wycieczki nie odkryjesz wszystkich smaczków dodatku. Sceneria w BLUE SHIFT nie jest jednak na tyle ciekawa, aby nakłonić cię do ponownego szperania po zakamarkach Czarnej Mesy. Opcja multiplayer też nie wnosi tak naprawdę nic nowego. Podczas zabawy ma się wrażenie, że to wszystko już gdzieś było i nie ma mowy o poczuciu jakiejkolwiek świeżości.

Słowa uznania należą się twórcom tego dodatku głównie za bardzo ładną grafikę. W porównaniu z poprzednimi częściami została ona znacznie poprawiona i prezentuje się teraz naprawdę imponująco. Odpowiedni klimat buduje też bardzo ciekawa oprawa dźwiękowa.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT to dobra pozycja dla graczy, którzy nie bawili się jeszcze w pierwszą wersję gry. Inni miłośnicy tego typu akcji powinni dobrze się zastanowić nad jej zakupem. Ten dodatek tak naprawdę oferuje niewiele innowacji, dzięki niemu skorzystać można głównie z dodatku HIGH DEFINITION PACK (poprawiającego grafikę pierwotnej wersji gry) i dysku z OPPOSING FORCE. Ale to dziś stanowczo za mało dla wyrobionych gustów miłośników gier komputerowych.

kto to zrobił

GEARBOX SOFTWARE

Pierwszym sukcesem tej firmy był dodatek do oryginalnego HALF-LIFE o tytule OPPOSING FORCE. Jej twórcy pracowali jednak wcześniej nad takimi przebojami, jak CIVILIZATION, DUKE NUKEM 3D, QUAKE czy HALF-LIFE. Teraz kończą także wersję tego ostatniego przeboju dla PLAYSTATION 2.



Na pierwszy rzut oka to naukowcy pracujący w laboratorium mają całkiem miłe życie

Adres: http://www.sierrastudios.com



Na stronie znajdziesz wiele ciekawych informacji na temat tej gry, jak i pozostałych tytułów firmy

PC	PSX	N64	DC	A

Half-Life: Blue Shift
HALF-LIFE w Czarnej Mesie

99 zł	Sierra / Play-It!	1-Intern.

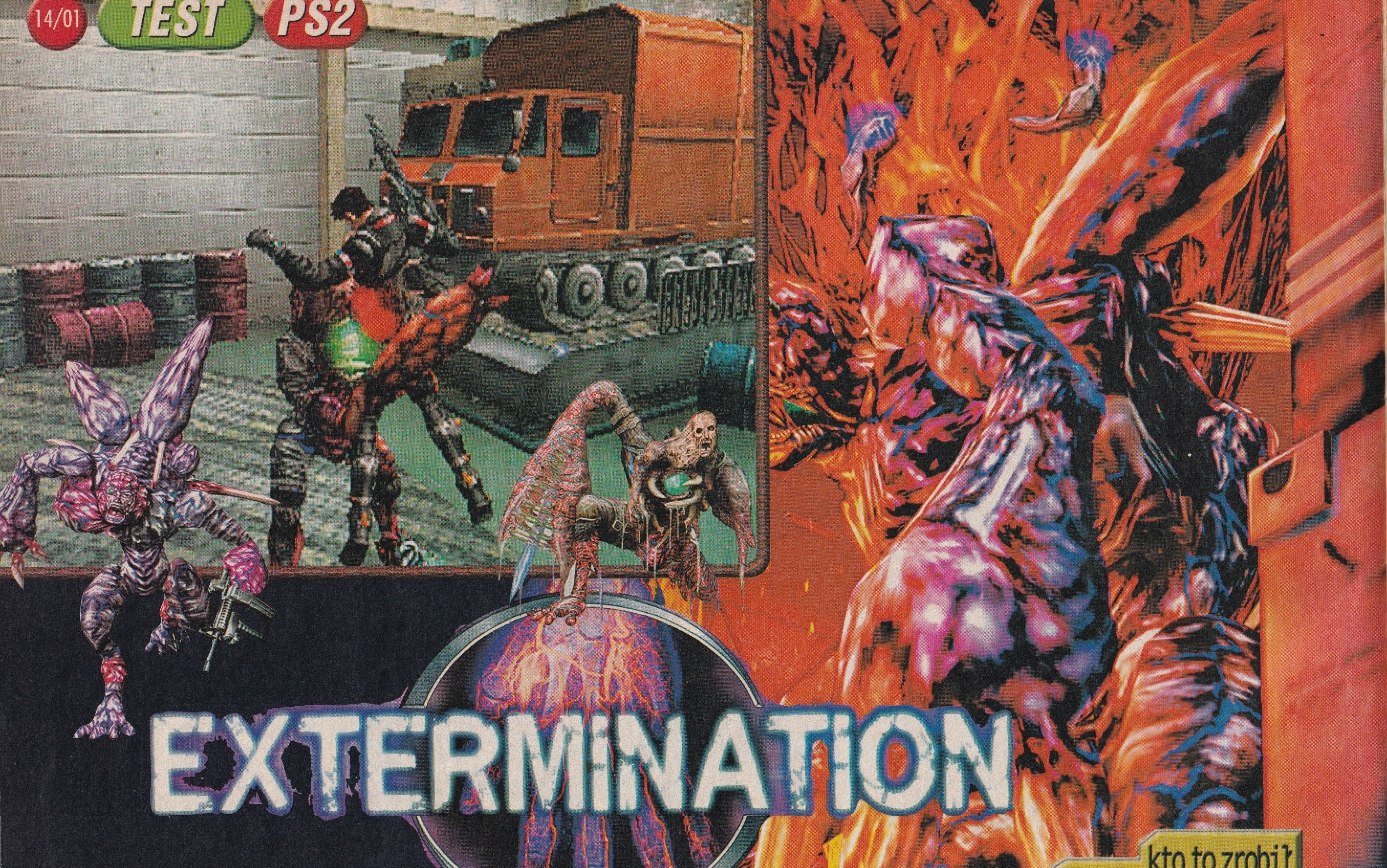
Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB HD
Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM, 200 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 4-

+ Wartka akcja i ciekawa przygoda oprawione w fenomenalną wręcz grafikę
− Jak na tak dobrą fabułę zabawa kończy się stanowczo zbyt szybko... i co dalej?

HALF-LIFE: BLUE SHIFT to tylko dodatek, do tego – biorąc pod uwagę obecne standardy – niezbyt udany. I jeszcze zbyt szybko się kończy **4-**

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



EXTERMINATION

Połączenie horroru i gry akcji w najlepszym wydaniu, czyli prawdziwa uczta dla graczy o mocnych nerwach...



Jeżeli oglądałeś kiedyś film „The Thing" („Coś") w reżyserii Johna Carpentera, to po obejrzeniu intro do gry EXTERMINATION i przejęciu kontroli nad bohaterem będziesz miał podobne odczucia, włos natychmiast zjeży ci się na głowie, a serce zacznie mocniej bić. Czyż to uczucie nie jest wspaniałe? Pierwsze wrażenia są jednoznaczne: znajomy, niepokojący motyw muzyczny, powiew lodowatego wiatru, wszędzie naokoło śnieg i ani żywej duszy. Naprawdę długo nie będziesz mógł wyjść z podziwu. Po chwili grania przypomni ci się cały film i doszukasz się wielu powiązań. **Przede wszystkim śnieżna sceneria, arktyczna baza naukowa gdzieś na odludziu oraz panoszący się w jej zakamarkach, roznoszący zarazę obcy organizm – toż to nic innego, jak horror bazujący na pomyśle filmowego mistrza gatunku.** Wrażenia z zabawy okazują się trudne do opisania – to trzeba przeżyć samemu i to najlepiej nocą!

Bohaterem gry jest Dennis Riley, komandos elitarnych jednostek zbrojnych Stanów Zjednoczonych, który wysłany został wraz z oddziałem na Biegun Północny. Jego zadanie polega na sprawdzeniu stanu znajdującej się tam bazy naukowo-militarnej o nazwie Fort Stewart. **Dzieje się w niej coś niedobrego, niezidentyfikowane, krwiożercze stworzenia dziesiątkują załogę, zarażając ją nieznanym dotąd wirusem powodującym nieodwracalne mutacje genetyczne.** Nic dziwnego, że wybuchła panika i trzeba opanować sytuację. Podczas lotu do tejże bazy wojskowy samolot ulega katastrofie, psuje się jeden z silników i załoga musi awaryjnie użyć spadochronów. Na miejsce dociera jak się okazuje tylko Dennis i jego bliski przyjaciel Grigman. Po krótkim rekonesansie obaj dostają się do bazy i dopiero tu zaczyna się prawdziwy horror... Grigman niedługo po przybyciu do Fort Stewart zostaje zamordowany...

EXTERMINATION to mistrzowskie połączenie gry akcji i komputerowego horroru. Jego fabuła przedstawiona została z perspektywy trzeciej osoby, prawie tak samo, jak ma to miejsce choćby w TOMB RAIDER. Niestety, „prawie tak samo", ponieważ w EXTERMINATION nieco inaczej zastosowano kamerę, która nie zawsze ustawia się za plecami bohatera tak, jak byś chciał. Buduje to wprawdzie swoisty klimat, ale na pewno nie pomaga w pełnym kontrolowaniu rozgrywki i do porządku trzeba ją zawsze doprowadzać przy pomocy odpowiedniego przycisku na padzie. Gra, oprócz elementów akcji (eksterminacja zmutowanych stworów zamieszkujących bazę) i horroru, posiada wiele cech przygodówki. Są to, na przykład, szukanie odpowiedniego klucza, przekradanie się czy znalezienie przejścia do na pozór niedostępnego miejsca. Spodoba ci się też z pewnością dawka swego rodzaju realizmu, jaką posiada EXTERMINATION – np. napotykając na zamkniętą na kłódkę furtkę, zaczniesz kombinować, jak ją najlepiej pokonać (może przestrzelić zamek?), czyli zachowasz się tak, jak w życiu.

Do obrony przed zmutowanym paskudztwem Dennis posiada pokaźnych

kto to zrobił

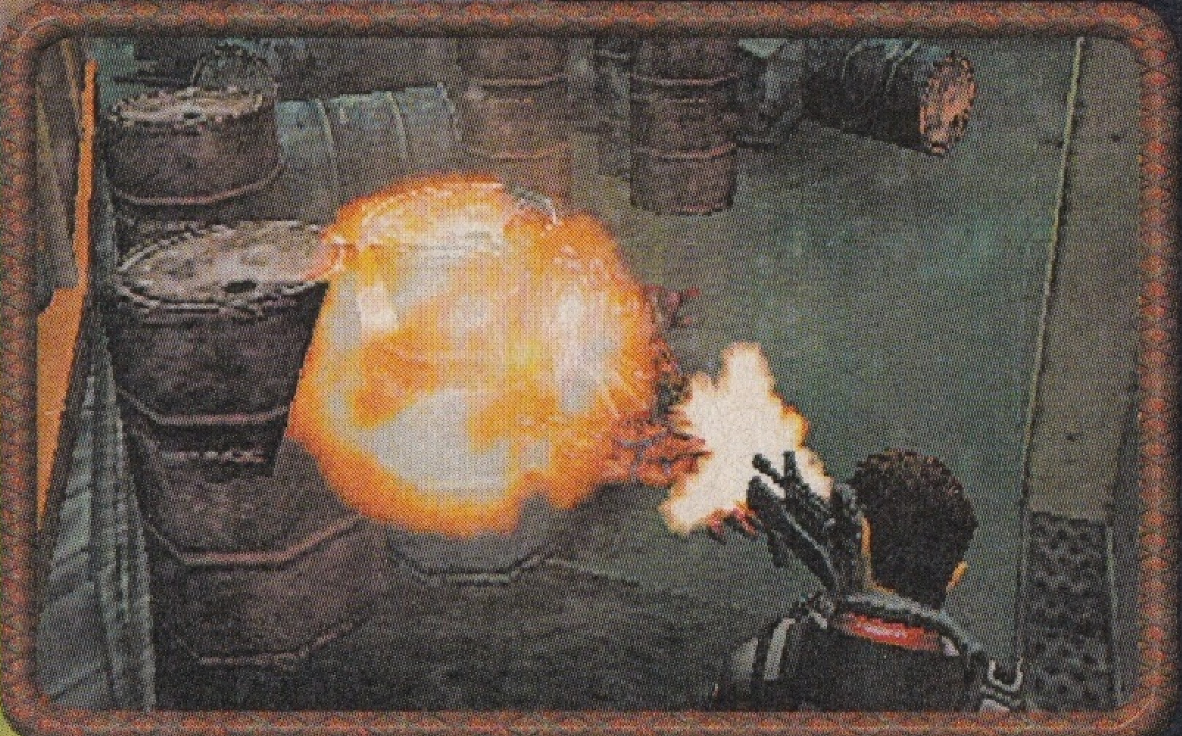
DEEP SPACE

Firma nie może na razie poszczycić się wielkimi osiągnięciami na polu gier, działa bowiem od niedawna, a EXTERMINATION to jej pierwszy produkt. Jego wysoki poziom każe przypuszczać, że następne przedsięwzięcia Deep Space też będą udane. Firma działa pod szyldem Sony Computer Entertainment America.



Klimat filmu „The Thing" Johna Carpentera to nieodzowny element gry. Aż się włosy jeżą na głowie

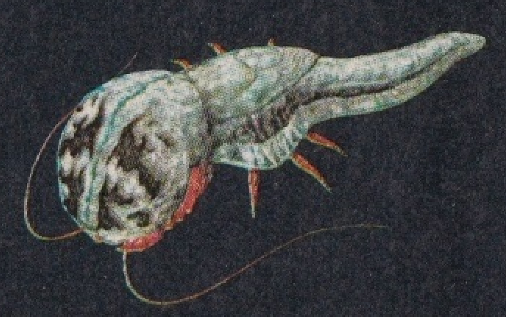




Ostrożnie z ogniem! Jeżeli strzelisz w beczki z paliwem, musisz się liczyć z jednym wielkim buuum!



Uwaga na plujące zielonym szlamem robaki. Potrafią być naprawdę nieznośne

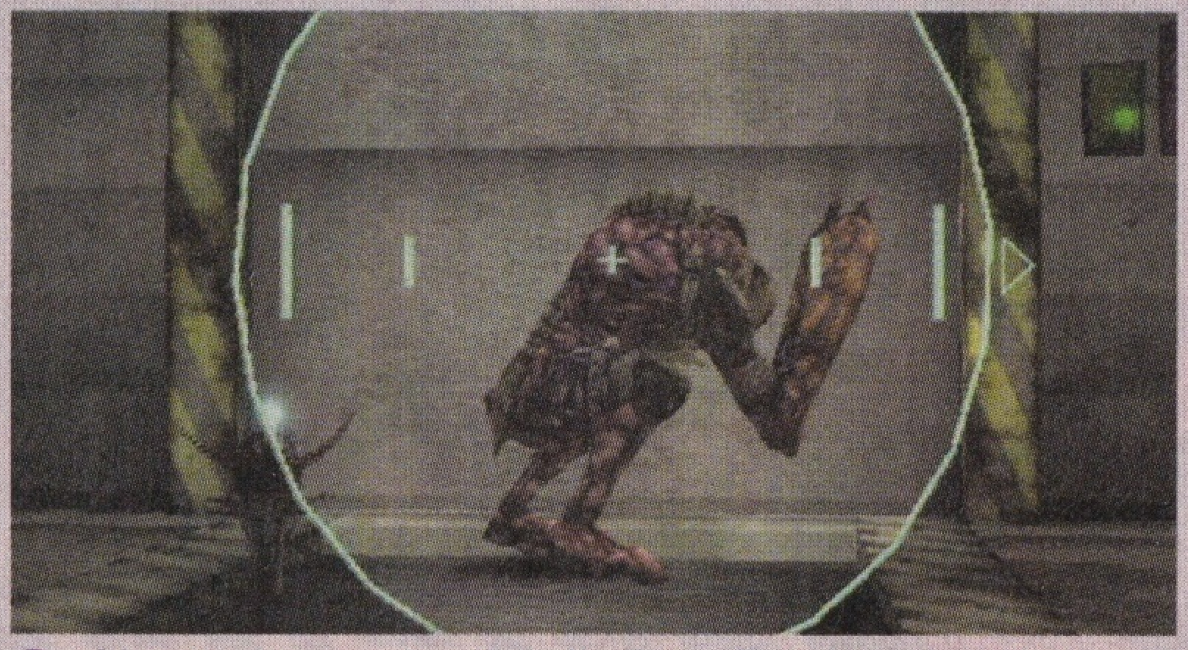






Ta pani na szczęście nie została zarażona wirusem i postara się pomóc ci na terenie bazy

Witaj w Piekle



1. *Aby przetrwać w bazie Fort Stewart i zwyciężyć, trzeba mieć stalowe nerwy...*



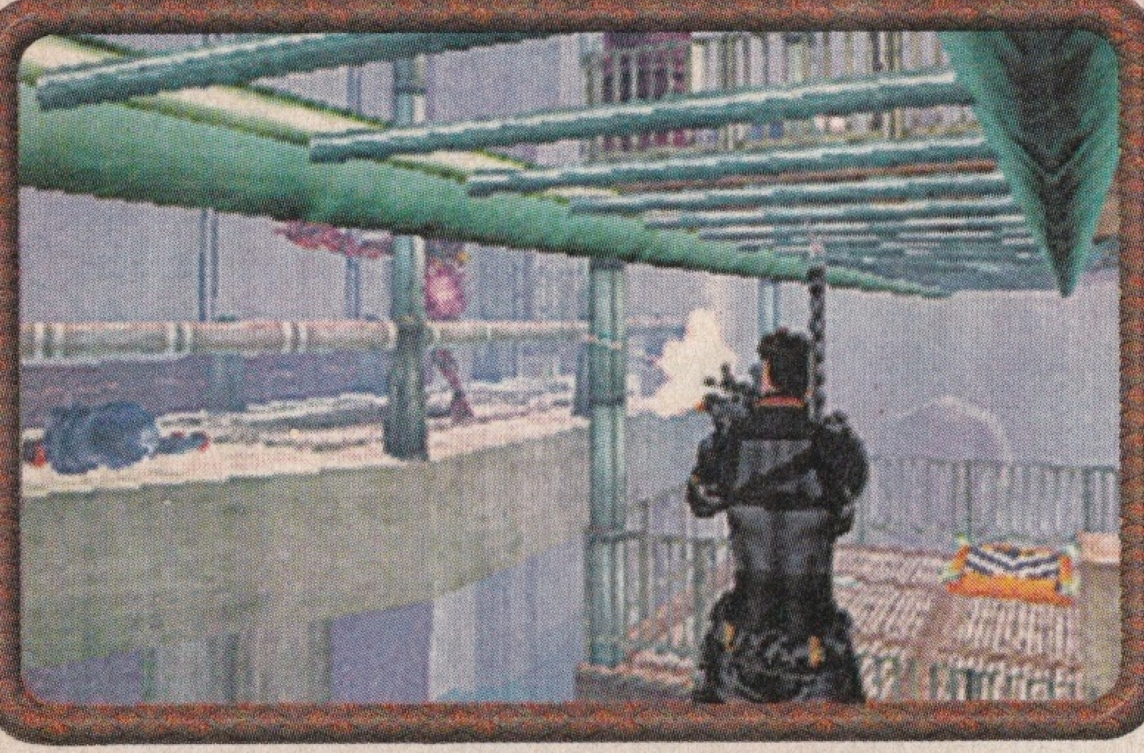
2. *... by zachować zimną krew, gdy atakuje cię ulepszony genetycznie potwór*



3. *Zabawa będzie wymagała od ciebie refleksu, sprawności fizycznej, umiejętności pływania...*



4. *... a także szybkiego posługiwania się bronią palną. Oto magazynek, który pokona bestię*



Przed laserowym celownikiem i światłem zamontowanej na karabinie latarki nikt się nie ukryje

rozmiarów nóż i karabin maszynowy SPR4, który będziesz mógł modyfikować. Oprócz zmiany rodzaju ognia, np. z ciągłego na pojedynczy, lub wyboru innej amunicji będziesz mógł przyłączyć do niego celownik laserowy czy granatnik.

W grze wykorzystano dość nowatorski system sterowania, podobny do tego znanego z METAL GEAR SOLID. Postać porusza się w stronę, w którą wychylisz pad, co przy dość dynamicznej kamerze będzie z początku sprawiało nieco trudności. Lepszym rozwiązaniem byłoby, gdyby wychylanie pada do przodu oznaczało krok przed siebie, a na boki zmianę kierunku tak, jak to miało miejsce w RESIDENT EVIL. Mimo wszystko, dzięki analogowemu kontrolerowi, możesz całkiem sprawnie kierować bohaterem – przy lekkim wychyleniu postać stawia ostrożne kroki, a przy mocniejszym biegnie. Przydaje się to często, zwłaszcza gdy pokonujesz zawieszoną nad przepaścią kładkę lub musisz się szybko ewakuować. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze uniwersalny klawisz akcji, który służy do łapania się krawędzi, wspinania się po drabinie, skakania nad przepaściami i czołgania się pod przeszkodami. Dobrze rozwiązano też system celowania. Gdy zagraża ci niebezpieczeństwo, to po wyciągnięciu broni celownik sam naprowadza się na wroga. Można też strzelać z perspektywy pierwszej osoby, co przydaje się, gdy stwory udają spryciarzy i próbują się chować, co zdarza się nadzwyczaj często.

Gry nie można niestety polecić młodszym graczom, a to ze względu na sporą dawkę okrucieństwa. Spotkane w bazie zmutowane potwory będą bezwzględne nie tylko dla Dennisa, ale i dla wszystkich jej mieszkańców, czego skutki nie raz będziesz mógł oglądać. Mimo możliwości wyłączenia opcji krwawych efektów, gra wcale nie przestaje straszyć, bo to nie krew jest tego powodem, a bardzo specyficzny klimat, którym przeraża.

EXTERMINATION to kolejna, bardzo dobra produkcja wydana na konsolę PLAYSTATION 2. Klimatem przypomina najlepsze propozycje kinowe w dziedzinie horroru i nie pozwala oderwać się od konsoli na długie godziny. Jeżeli takie przeboje jak RESIDENT EVIL czy SILENT HILL to dla ciebie pozycje kultowe, to polecamy grać w środku nocy przy zgaszonym świetle – zamierzony przez producentów efekt murowany. Ale jest to rozrywka dla graczy o naprawdę mocnych nerwach. Pamiętaj, ostrzegaliśmy cię!

PC | **PS2** | N64 | DC | A

Extermination

Metal Gear Solid Spotyka Resident Evil

249 zł	Deep Space / Sony	1 gracz

● Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika	4+	Dźwięk	4	Frajda	5

(+) Niesamowity klimat gry i wciągająca na bardzo dłuuuugo emocjonująca akcja

(–) Koszmarny brak synchronizacji tekstu czytanego z ruchem ust postaci, brutalność

EXTERMINATION to zaskakująco dobry tytuł. Wciągający klimat rozgrywki i dopracowana do granic możliwości grafika oraz dźwięk!

5-

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Do arktycznej bazy zostaje wysłany cały oddział. Uratuje się tylko Dennis



Praktyczna funkcja Zoom: podgląd twojego dolnego pokładu produkcyjnego

Niektórzy wycieczkowicze prezentują się bardzo dostojnie

STARTOPIA

Bardzo śmieszny pomysł! Kosmiczna strategia Eidosu tchnie świeżością w zatęchły już trochę świat RTS

Kiedy wszystkim się wydaje, że z określonego gatunku gier nie da się już nic więcej wycisnąć, zazwyczaj pojawia się produkt przeczący tej tezie. STARTOPIA jest tego najlepszym przykładem. Pomysł na nią znasz choćby z drugiej części DUNGEON KEEPER. Został on jednak nieco zmodyfikowany, bo akcję przeniesiono z podziemnych lochów w przestrzeń kosmiczną. Autorzy zdecydowali się „nieco" oderwać cię od Ziemi.

Rzecz dzieje się w roku 3000, gdy postępowi kosmici zaczynają zamieszkiwać Kosmos bez używania do tego celu często nieprzyjaznych planet. Nikt już nie narzeka na brak miejsca dla nowych budynków, ponieważ unoszą się one swobodnie w przestrzeni międzygalaktycznej. STARTOPIA uczyni z ciebie międzyplanetarnego handlarza nieruchomości oraz zarządcę stacji kosmicznej umiejscowionej gdzieś w przestworzach. Spektakl rozpoczyna się w dziwacznej, całkowicie pustej rurze, podzielonej na 16 odcinków. Każdy z nich ma trzy poziomy. To właśnie tutaj będziesz urzędował i tworzył swoje kosmiczne królestwo.



Jako nowemu mieszkańcowi zostanie ci przyznany maleńki segmencik stacji, który powinieneś możliwie najsprytniej wyposażyć i zagospodarować. Podczas dalszej gry będziesz mógł dokupić kolejne odcinki lub też je podbić i w ten sposób stworzyć potężną metropolię. Zanim jednak latająca rura zacznie warczeć, będziesz miał pełne ręce roboty. Na początku przyjdzie ci zadowolić się kilkoma droidami budowlanymi i pierwszymi planami konstrukcyjnymi dla 40 różnych urządzeń. Zadaniem, z którym musisz się zmierzyć na samym początku, jest wybudowanie kondensatora energii. To konieczne, ponieważ na STARTOPII bez prądu nic nie będzie chciało działać. Jednostki energetyczne stosuje się zarówno do budowy maszynerii, jak i do jej uruchomienia. Gdy tylko zapewnisz sobie dopływ prądu, możesz spokojnie ruszać do pracy. Zacznij od najbardziej podstawowych dla codzienności każdego kosmicznego śmiertelnika pomieszczeń, czyli kabin sypialnianych, gwiezdnych toalet i automatycznych kuchni. Gdy już je postawisz, do pełni szczęścia będzie ci brakować tylko przytulnego doku kosmicznego. Jeśli go zbudujesz, poczujesz się wreszcie bezpiecznie i żaden atak Obcych nie będzie ci już straszny! Masz swój nowy domek!

Twoją stację kosmiczną odwiedzi dwanaście najróżniejszych ras, więc w trakcie swojej kosmicznej kariery będziesz musiał je wszystkie obsłużyć. Nie jest to łatwe, ponieważ, o czym przekonasz się na własnej skórze, mieszkańcy nawet najbardziej odległych galaktyk to bardzo wymagający i nierzadko wyrachowani klienci.



Turroki mają dwie głowy, co dwukrotnie przyśpiesza proces myślenia



Medytujący mnisi zatroszczą się o pozytywne wibracje we wszechświecie

kto to zrobił

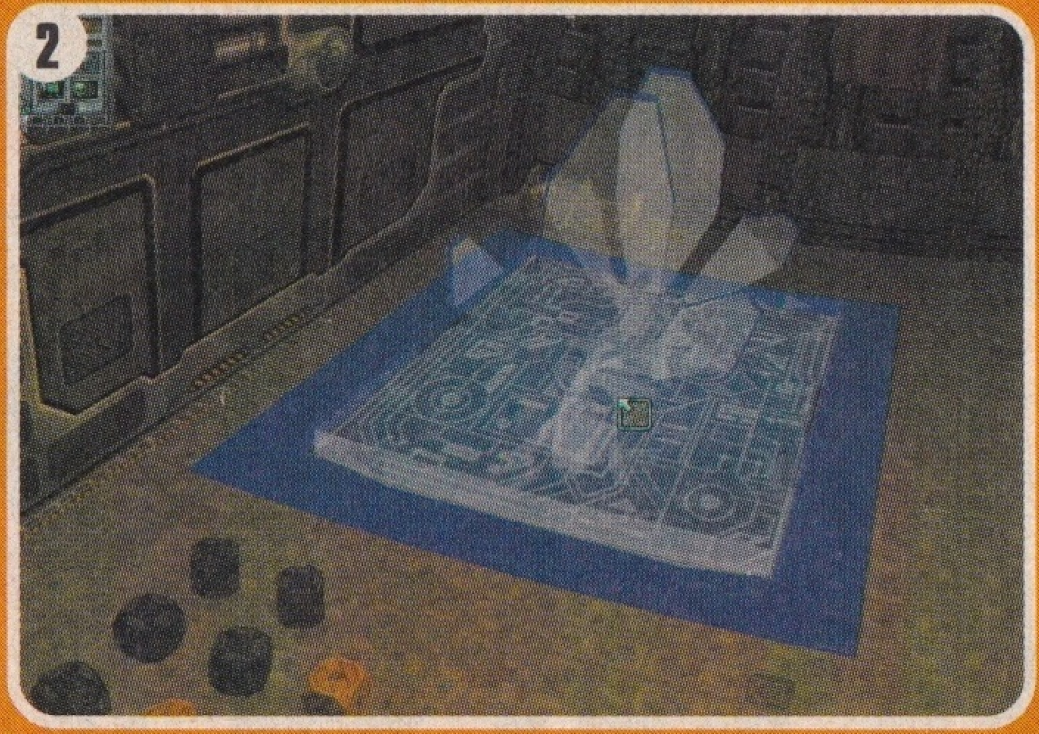
MUCKY FOOT

Zespół tworzą byli pracownicy firmy Bullfrog, dla której stworzyli kiedyś takie hity, jak THEME PARK, THEME HOSPITAL czy DUNGEON KEEPER. Jako samodzielna firma – MUCKY FOOT – zasłynęli do tej pory (oprócz STARTOPII) z bardzo dobrej gry typu action-adventure URBAN CHAOS.

W KOSMICZNEJ RURZE WRZE



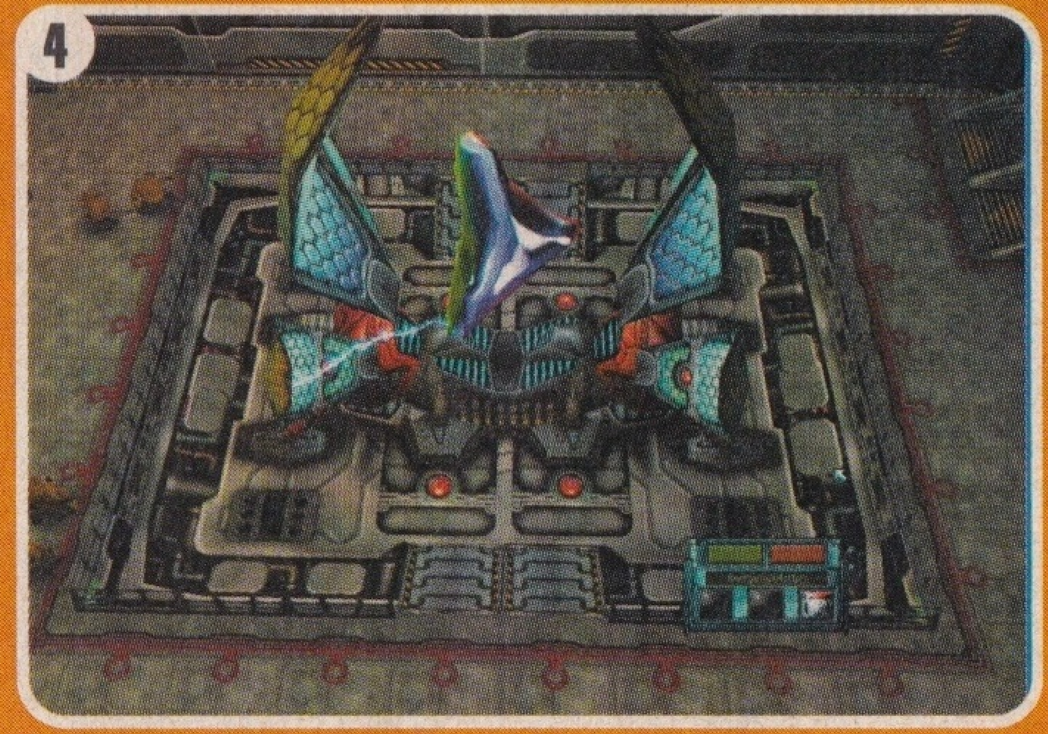
Świeżo upieczony właściciel stacji kosmicznej... W której skrzyni jest ten toster atomowy?!



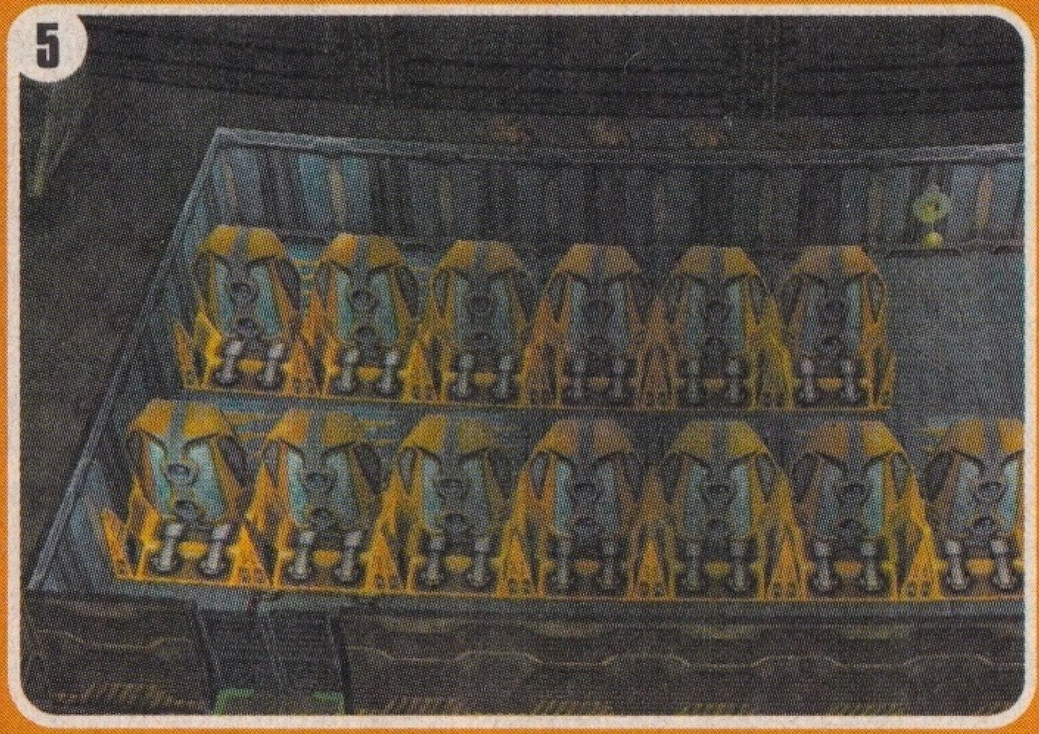
Kliknięciem myszy otwierasz pierwszy poziom i wybierasz miejsce pod budowę



Droid budowlany typu MK II rozpoczyna pracę i skręca wskazaną przez ciebie maszynerię



Gotowe! Kondensator energii pracuje już na pełnych obrotach i dostarcza napięcie



Następnie budujesz kwatery dla załogi i koje sypialne dla zatrudnianych kosmitów



Futurystyczny wodociąg (po lewej) i restauracja dopełniają wyposażenia stacji

Jeśli zdecydujesz się oszczędzać na wygodach, nie będziesz mógł liczyć na odniesienie sukcesu ani na szybki zysk. Bardzo ważne, by udało ci się trafić w gusta poszczególnych ras. **Zieloni, niebiescy czy czerwoni mieszkańcy Kosmosu przyjeżdżają przecież do ciebie, aby się zrelaksować i zakosztować różnych atrakcji, a nie, by pisać skargi za zmarnowany wypoczynek!** Aby zadowolić wszystkich klientów, musisz zacząć od otwarcia wielu dodatkowych pokładów i zainwestowania w kino, knajpy, sklepy oraz dyskoteki. Nie będzie to wcale tanie, ale za to zapewni całkiem spore wpływy na twoje konto energetyczne! Warto się pomęczyć, by potem zbierać kokosy, bowiem zadowoleni kosmici to hojni kosmici! Najlepsza zabawa czeka cię, kiedy zdecydujesz się na utworzenie pokładu biosfery, służącego do tworzenia krajobrazów według indywidualnych upodobań międzygalaktycznych turystów. Będzie tu można spotkać kosmiczne ślimaki, które najchętniej taplają się w błocie, syreny pluskające się w basenie, a nawet dwugłowe turraki wychodzące ze swoich kryjówek dopiero wtedy, kiedy temperatura sięga 50°C w cieniu.

Aby lepiej poradzić sobie z zawiłymi zagadnieniami zarządzania stacją, warto zatrudnić w charakterze doradcy któregoś z twoich licznych i cudacznych gości. Sympatyczni Obcy pracują wówczas w szpitalach, wynajdują dla ciebie w laboratoriach nowe technologie bądź walczą jako najemnicy za twoją sprawę. Ta ostatnia usługa będzie ci bardzo potrzebna, gdyż podczas wypełniania swoich misji natrafisz także na nieprzyjaznych gości, którzy zapragną podbić należący do ciebie odcinek fruwającego świata. W tej fazie gry przyda się na pewno mocny oddział wyposażony w broń laserową.

STARTOPIA posiada niestety kilka wad. Przede wszystkim gra jest zbyt krótka i charakteryzuje się bardzo nierównym poziomem trudności (zadania są albo zbyt proste, albo bardzo trudne). Zabawa kończy się niespodziewanie, w momencie, w którym gracz ma wrażenie, że wszystko właśnie się rozkręca. Główne atuty STARTOPII to bardzo oryginalny pomysł i wysokiej jakości oprawa graficzna. Do tego dużo humoru, specyficznych dowcipów i ciekawych rozwiązań... Wszystko to sprawi, że każdy miłośnik strategii znajdzie tu coś dla siebie.



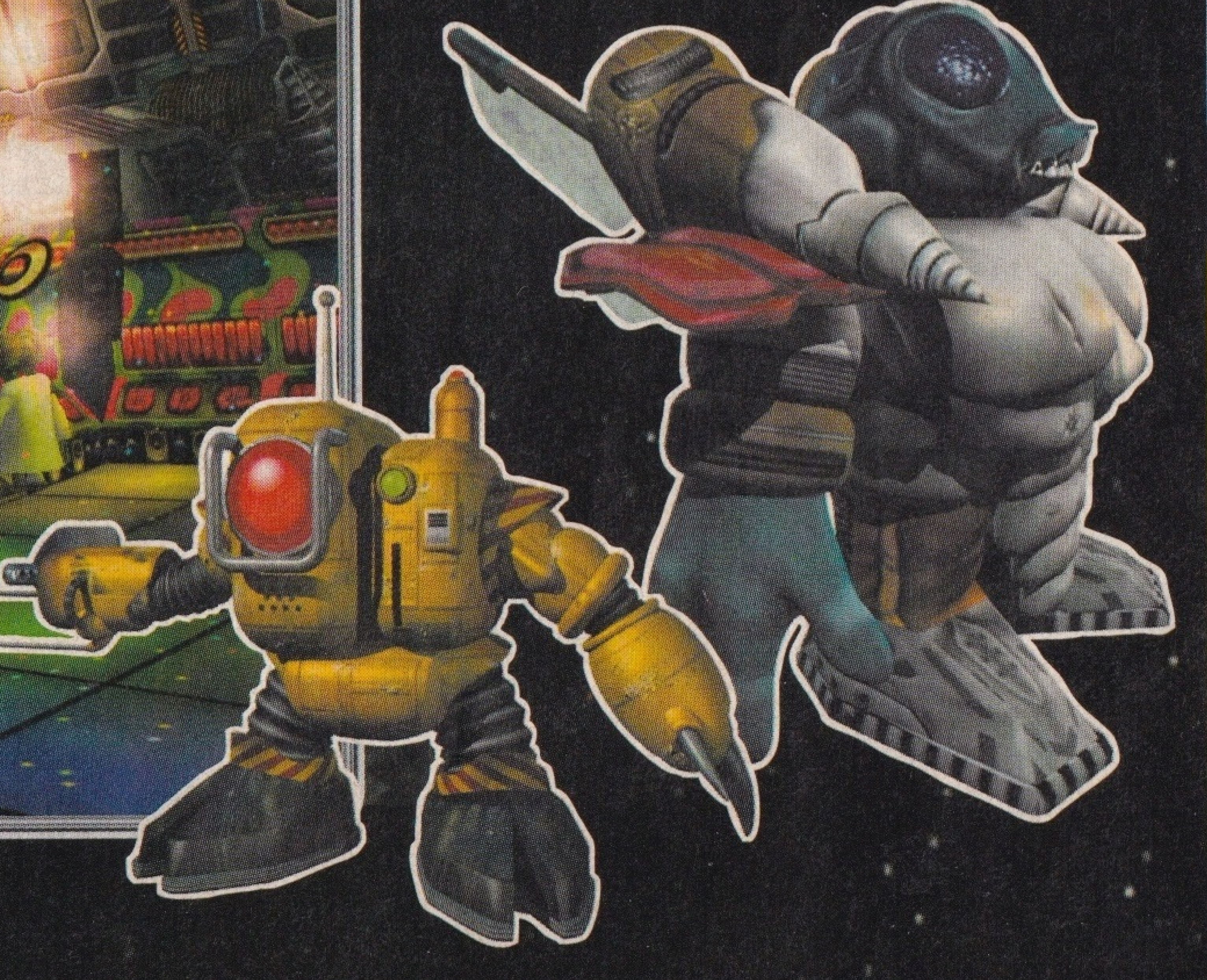
Deszcz meteorów na poziomie biosfery: solny flejtuch zaraz eksploduje ze wściekłości!



Strona producenta gry, a na niej trochę informacji, demo oraz wybór bardzo ładnych, lekko zakręconych, tapet



„Gorączka sobotniej nocy": po godzinach najlepiej potańczyć w pokładowej dyskotece!



Dwaj mali pomocnicy: cywilny i szary militarny

PC	PSX	N64	DC	A

Startopia
Dungeon Keeper w Kosmosie

119 zł	Mucky Foot / IM Group	1-4 graczy

Min: Pentium II 300, 32 MB RAM, 350 MB HD
Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, 500 MB HD

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

\+ Niesamowity humor, ładna grafika, gra oferuje naprawdę dużo zabawy

– Gra zbyt szybko się kończy w momencie, gdy rozkręcasz się na dobre

STARTOPIA niesie ze sobą solidną dawkę rozrywki wypełnionej po brzegi niebanalnym humorem z ufoludkami w rolach głównych — **5**

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Trzeba przyznać, że jest to chyba najdziwniejszy tytuł gry, jaki mieliśmy okazję podziwiać

kurukuru kururin



Ojoj, kijaszek za chwilkę uderzy w ścianę. Ale ty, mistrz wirowania, na pewno go uratujesz



Serduszka oznaczają miejsca, gdzie możesz odpocząć i podreperować nadwątlone zdrówko

Pod tą skomplikowaną nazwą kryje się jednak naprawdę przyjemna zręcznościówka. Mimo że nie zapomniano w niej o fabule (wyruszasz na poszukiwanie małych braciszków-ptaszków), to historyjka jest tylko pretekstem do wysłania cię do kolorowych korytarzy w różnych sceneriach. **Gdzieś w tej plątaninie znajduje się twoja rodzinka, a ty musisz ją wydostać za pomocą specjalnego helikopterka. Na ekranie GBA prezentuje się on jak długi, wirujący patyk.** Cała zabawa polega na tym, żeby w czasie akcji ratunkowej nie dotknąć ścian labiryntu ani poruszających się w nim urządzeń. Na początku gra nieco denerwuje, bo opanowanie sterowania nie jest łatwe. Szybko jednak można się do niego przyzwyczaić, a wtedy pokonywanie kolejnych krain (np. dżungli czy podniebnego świata) staje się naprawdę wciągające. A zabawa z poziomu na poziom okazuje się coraz bardziej skomplikowana i gra ci na ambicji („Co? Ja nie przejdę dalej?!"). Zdarzają się np. etapy, w których nie wystarczy sprawnie sterować maszyną, ale trzeba także pogłówkować nad wybraniem właściwej drogi. **Mimo że większość elementów tej zręcznościówki jest doskonale znana miłośnikom gatunku, to odpowiednio odświeżona dostarcza rozrywki na wiele godzin.** Nie bez znaczenia zdaje się też fakt, że przygotowano wiele odmian zabawy (tryb fabularny, szybka rozgrywka itp), a wszystko okraszono naprawdę śliczną, kolorową grafiką. Ta gra świetnie nadaje się na ambasadora nowego GBA.



A oto i cała słodka rodzinka w komplecie

PC	GBA	N64	DC	A

Kurukuru Kururin
Wirująca Zręcznościówka

ok.200 zł	Nintendo / LucasToys	1-4 graczy

- Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Śliczna grafika, wciągająca zabawa, proste i łatwe do nauczenia się sterowanie

− Denerwujący niekiedy dźwięk, niektóre poziomy są zbyt monotonne

Tytuł tej gry jest może trudny do zapamiętania, ale za to oferuje ona naprawdę sporą dawkę zabawy. Uwaga! Bardzo uzależnia! **5-**

KRAZY RACERS

Występowanie do końca życia w jednej grze jest bardzo nudne

Dlatego też sławni (i mniej popularni, przynajmniej poza Japonią) bohaterowie przebojów firmy Konami (np. Ninja z METAL GEAR SOLID czy Dracula z CASTLEVANII) postanowili spróbować czegoś nowego i zwariowanego. Stanęli do emocjonującego wyścigu w KRAZY RACERS (przypominającego MARIO KART). Wybór okazał się całkiem trafny, bo nowy tytuł oferuje sporo niezłej zabawy. **Przede wszystkim na uznanie zasługują zróżnicowane tory oparte na grach Konami (tak samo jak muzyczka, która towarzyszy zmaganiom).** Możesz pomknąć po pełnej zakrętów wyspie z bujną roślinnością, polecieć ku mecie na torze zawieszonym między chmurami, czy omijać lawę na ponurym lądzie z zamczyskiem (i nietoperkami). Zadbano tutaj o każdy element mogący uprzyjemnić zabawę. Skoro można utrudniać przeciwnikom życie, wykorzystując do tego różne przedmioty (np. zamienić zawodników w śliczne, ale powolne świnki), to efekty tych działań powinny być efektowne. I takie właśnie są, ciesząc oko i napełniając gracza dumą z dobrze wykonanej roboty. Nawet ekran z opcjami prezentuje się oryginalnie, przypominając internetową stronę WWW. Niby są to wszystko szczególiki, ale wskazują na to, że twórcy tych wyścigów podeszli do swojej pracy z dużym zaangażowaniem. Zabawę przedłuża także fakt, że trzeba zdać pewne testy (np. dotrzeć do mety w określonym czasie), żeby odkryć nowe atrakcje. Zakupoholicy mogą również zdobyć w sklepie bardzo przydatne do zabawy przedmioty.

Szkoda tylko, że po godzinie grania można stracić czucie w palcach. **Skręcanie, rzucanie przedmiotami i jednoczesne przyspieszanie (kto nie naciska na pedał gazu, ten daleko nie zajedzie) okazuje się najlepszą receptą na wyhodowanie sobie pokaźnych odcisków na palcach.** Ale przecież gracze to twardzi zawodowcy, prawda?



Zawodnika czeka teraz długi skok między chmurami





No to ktoś ma problem. Niegrzeczny rywal postanowił skorzystać z dobrodziejstw prądu



Niektóre tory mogą być oblodzone. Ciekawe, kto pierwszy doślizga się do mety...

PC	GBA	N64	DC	A

Konami Krazy Racers
Bohaterowie Konami Występują w Wyścigu

ok.200 zł	Konami / LucasToys	1-4 graczy

- Wykorzystuje: GBA Link Cable


Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

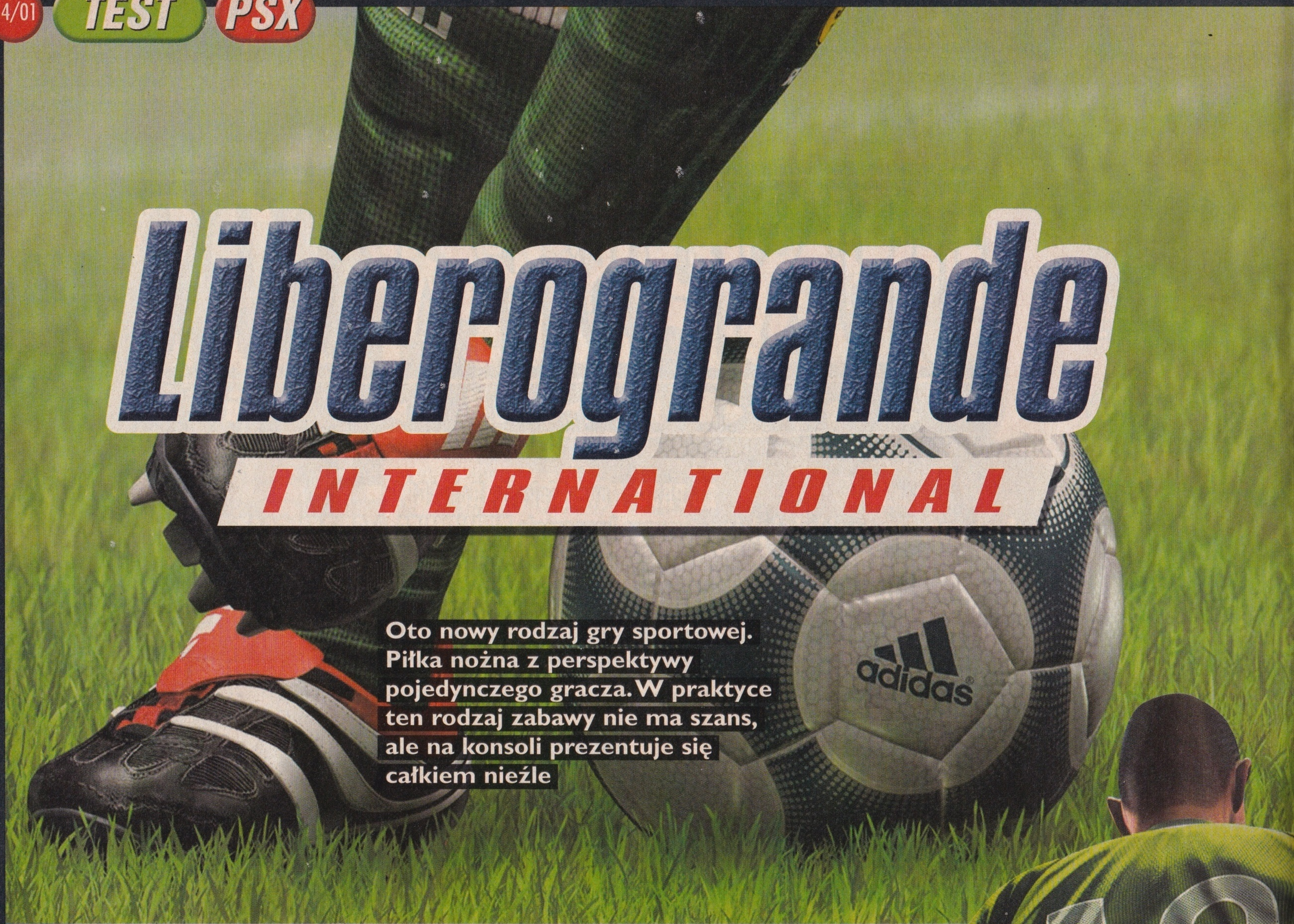
\+ Ładna i dopracowana grafika, ciekawe tory, znani bohaterowie

− Niektóre motywy muzyczne są denerwujące, mnogość opcji utrudnia sterowanie

Wszyscy miłośnicy pędzenia do mety powinni być zadowoleni. Teraz możesz rozprawić się z Draculą nie tylko za pomocą czosnku **4+**

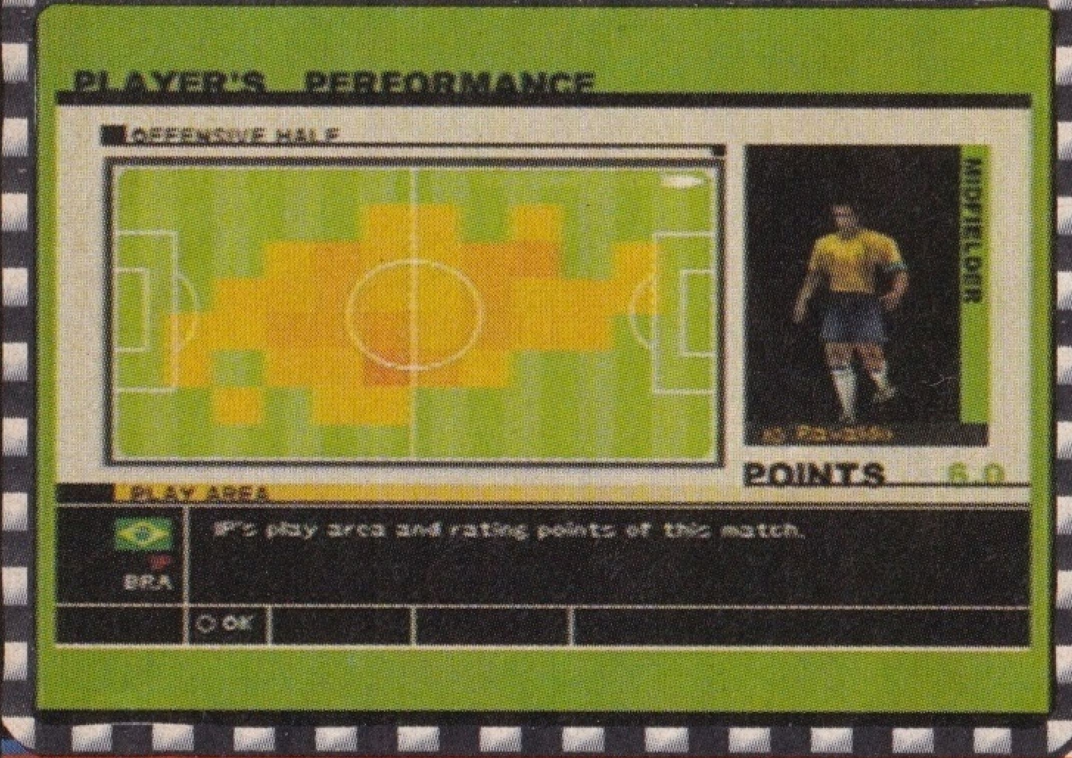
Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina


JUŻ W SPRZEDAŻY
INTERIA.PL
www.interia.pl poleca
REKOMENDACJE
GRY OnLine
SECRET SERVICE
CLICK!
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
EL PASO, Nowy Meksyk, Rok 1881:
Seria napadów na składy kolejowe zmusza korporację TWINNINGS & CO RAILROAD do wyznaczenia nagrody w wysokości $15,000 za ujęcie bandytów. Do tej pory nikt nie ośmielił się przeciwstawić złoczyńcom... Wszystko się jednak zmienia kiedy do miasta przybywa łowca nagród. Zbiera wokół siebie zaufanych ludzi i rozpoczyna wojnę z bandytami. Desperados - to pierwsza w historii gra strategiczna, łącząca w sobie wątek fabularny, żywcem wyjęty z gier przygodowych oraz wyzwanie dla intelektu typowe dla strategii w czasie rzeczywistym.
Dystrybuowane przez:
PLAY it
www.play-it.pl
Spellbound
INFOGRAMES
patronat:
TENBIT.PL

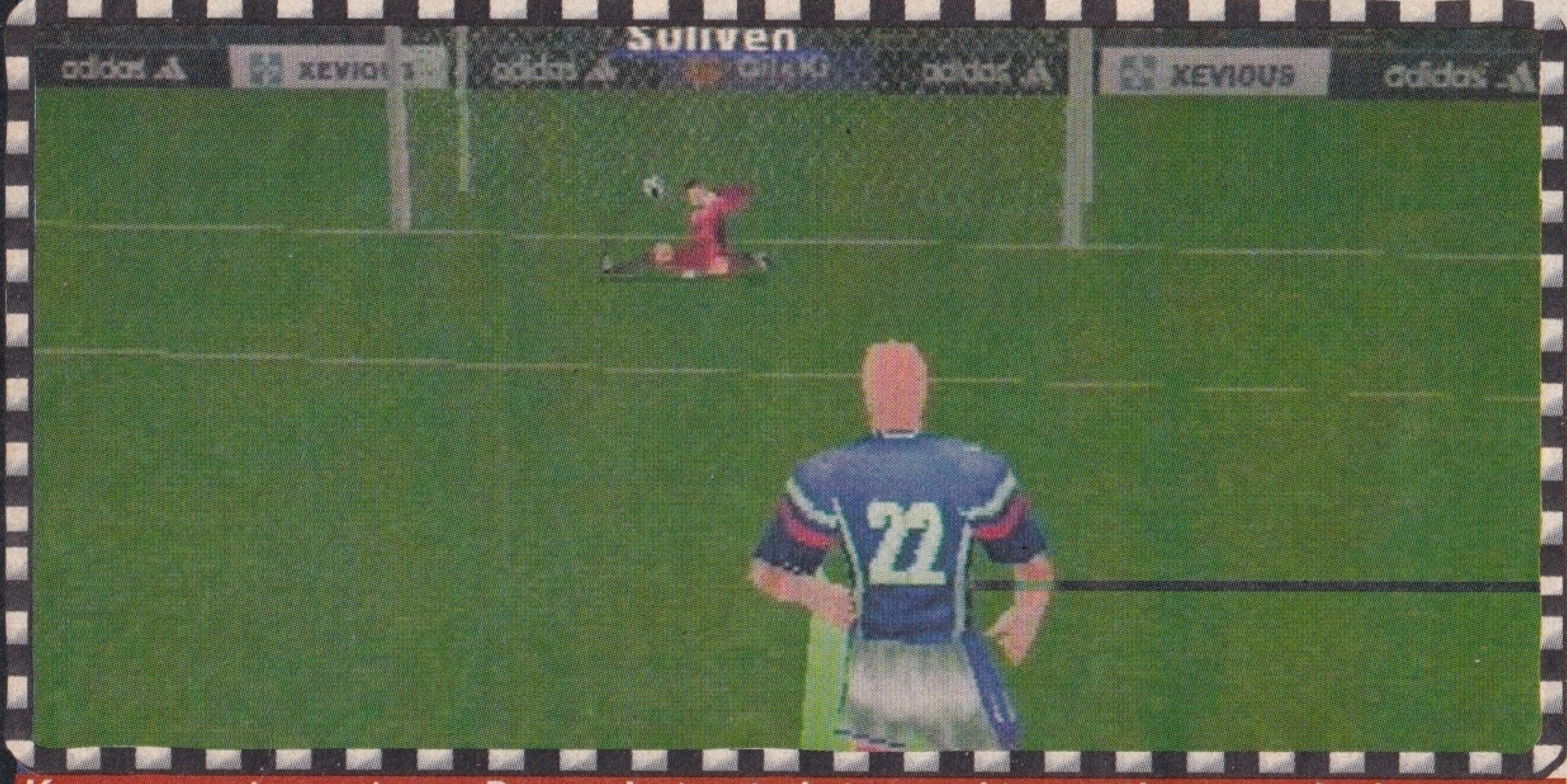


Liberogrande INTERNATIONAL

Oto nowy rodzaj gry sportowej. Piłka nożna z perspektywy pojedynczego gracza. W praktyce ten rodzaj zabawy nie ma szans, ale na konsoli prezentuje się całkiem nieźle



Przed meczem możesz sobie wybrać zawodnika, którym będziesz sterował



Kamera zmienną jest... Raz pokaże ci akcję w taki sposób, że nie będziesz mógł się otrząsnąć ze szczęścia, a innym razem wpędzi cię w rozpacz

LIBEROGRANDE INTERNATIONAL prezentuje zupełnie nowe podejście do tematu piłki nożnej, zrywające z wszelkimi ustanowionymi do tej pory standardami. Gra, dzięki pewnym nowatorskim rozwiązaniom, wprowadza do gatunku gier sportowych wiele nietypowych pomysłów i rozwiązań, z których prawdopodobnie już niedługo będą korzystać także pozostali producenci.

Pierwszą i najbardziej rzucającą się w oczy zmianą, odróżniającą grę od pozostałych pozycji na rynku, jest sposób przedstawienia akcji. **W LIBEROGRANDE nie sterujesz całym zespołem piłkarskim, kontrolując gracza posiadającego piłkę, lecz pojedynczym, wybranym przed meczem zawodnikiem, którym z powodzeniem może być nawet bramkarz.** Taki stan rzeczy wymusił zastosowanie dość specyficznego rodzaju kamery, która stara się podążać za graczem podobnie, jak ma to miejsce np. w TOMB RAIDER. Niestety, z tego powodu sterowanie zawodnikiem sprawi ci nieco trudności. Podążając za piłkarzem, kamera ma skłonność do częstego zmieniania kąta widzenia, zmuszając tym samym do zmiany wychylenia gałki na padzie. Wiele razy zdarzy ci się wybiec przez przypadek z piłką na aut, gdy kamera niespodziewanie obróci się o 90 stopni. Po dłuższym czasie spędzonym na zabawie ta niedogodność powoli przestanie ci dokuczać, ale mimo to dziwi fakt, że kamery nie można dowolnie ustawić.

Właśnie z powodu jej usterek utrudnione jest kontrolowanie przebiegu gry. Przemieszczając się po boisku, nie zawsze będziesz wiedział, gdzie znaj-

kto to zrobił

NAMCO

Firma NAMCO jest znana przede wszystkim z konsolowych bijatyk – ponadczasowego TEKKEN 3 oraz najnowszego TEKKEN TAG TOURNAMENT. Jednak gry na konsole to tylko część produkcji tej firmy – NAMCO tworzy również automaty do gier, np. z RIDGE RACER V, VAMPIRE NIGHTS czy N!NJA ASSAULT.



Murawa zieloniutka, a koszulki kolorowe. Niby wszystko gra, ale grafika nie należy do najładniejszych. Dobrze, że chociaż muzykę latynoską puszczają



Niektórzy zawodowcy zachowują się conajmniej dziwnie. Wygląda na to, że ten bramkarz zapomniał, za co mu się płaci



No i po robocie. Strzeliliśmy gola, a teraz idziemy po wypłatę

dują się twoi zawodnicy i jak podać do nich piłkę, nie zorientujesz się też od razu, czy ktoś z przeciwnej drużyny jej nie przejął. A najgorsze zdaje się to, że nie mając w ferworze walki dobrego podglądu na pole akcji, często będziesz zostawał na „spalonym". Istnieje oczywiście możliwość rozglądania się na boki, ale miałoby to sens jedynie wtedy, gdyby kamera nie była tak dynamiczna. **Sterowanie jednym zawodnikiem wymusza dużą koncentrację, o dziwo, o wiele większą, niż sterowanie drużyną.** Cały czas będziesz musiał śledzić przebieg gry i wkraczać w odpowiednim momencie do akcji. Ważne jest też, żebyś sprawnie pilnował swojej pozycji na boisku. Zostawiona przez ciebie luka to jeden niekryty zawodnik, który po sprawnym podaniu może strzelić twojej drużynie gola. Na całe szczęście zawodnicy z twojej drużyny nie zastanawiają się długo nad tym, co mają zrobić z piłką i całkiem sprawnie sobie z nią radzą. Gorzej niestety, gdy mają ci ją podać. Wtedy beztrosko kopią ją w twoim kierunku, nie zważając na graczy przeciwnej drużyny. Będziesz się często musiał bardzo starać, żeby uzyskać dobre podanie. **Na szczęście, aby twoja drużyna wygrywała, nie musisz strzelać wszystkich bramek. Z powodzeniem radzą sobie z tym gracze sterowani przez komputer.** Możesz także w każdej chwili wydawać im polecenia takie jak „Do ataku!" lub „Strzelaj!". Zawsze, gdy widzisz zawodnika na dogodnej pozycji, masz szansę nakłonić go do natychmiastowego strzału. Podczas sprintu z piłką komenda „Do ataku!" spowoduje przyspieszenie wszystkich twoich zawodników i nastawienie się na bezwzględny atak na bramkę przeciwnika.



Przed meczem możesz ustawić wiele opcji, np. kto będzie kapitanem drużyny, kto wykona stałe elementy gry, rodzaj formacji lub styl zabawy. Dodatkowo, przed każdą rozgrywką masz możliwość potrenowania na boisku, na którym za chwilę rozgrywać się będzie spotkanie. **Mimo wszystkich zamieszczonych charakterystyk LIBEROGRANDE nie należy do symulatorów. Jest to raczej dość rozbudowana pod względem technicznym zręcznościówka.**

W grze znajdziesz 32 drużyny piłkarskie z całego świata, wśród których nie ma niestety Polski! Wydaje się to o tyle niesprawiedliwe, że nasza obecna kadra to całkiem silny zespół. Żeby tego było mało, w grze nie ma prawdziwych nazwisk piłkarzy, co na szczęście można zawsze zmienić, edytując profile zawodników. W każdym momencie możesz też stworzyć swojego własnego zawodnika i wprowadzić go do wybranej drużyny. Opcja ta nie jest jednak doskonała, ponieważ istnieje możliwość podkręcenia wszystkich statystyk i stworzenie Terminatora o wadze 100 kg, wzroście 210 cm i wyśrubowanych możliwościach.

Oprawa audiowizualna w LIBEROGRANDE nie szokuje. Grafika stoi na dość średnim poziomie. Samo boisko jawi się jako przeciętnie, a widownia poruszających się w górę i w dół płaskich postaci nie prezentuje się zachęcająco. **Na szczęście wygląd jak i animacja piłkarzy stoją na wysokim poziomie. Zawodnicy poruszają się naturalnie i płynnie.** Oprawa dźwiękowa (szkoda, że brak komentatora) może się naprawdę podobać. Latynoska muzyka przygrywająca w tle świetnie pasuje do piłki nożnej i tworzy miły nastrój zabawy.

LIBEROGRANDE nie należy do najmocniejszych pozycji na rynku. Pomimo posiadania kilku bardzo nowatorskich rozwiązań, gra nie jest w stanie konkurować z takimi hitami jak fenomenalne ISS PRO czy choćby seria FIFA. Gra spodoba się na pewno graczom oczekującym od piłki nożnej nieco świeżości i odmiany. Jeżeli przyzwyczaisz się do jej specyficznego klimatu oraz nie będzie ci przeszkadzało, że nie masz pełnej kontroli nad zespołem, to LIBEROGRANDE może okazać się produktem właśnie dla ciebie. Jeżeli jest inaczej, szkoda wydawać, jakby nie patrzeć, spore pieniądze na krótkotrwałą frajdę.



Hej! Ruszać się, ruszać! Postanowiłeś urządzić trening, ale jakoś nikt się z tego nie cieszy



Drużyny w paski, ciapki i kropki. Szkoda, że nikt nie pamiętał o naszych piłkarzach



Zabawa jednym zawodnikiem tylko na początku wydaje się prosta. Nie od dziś przecież wiadomo, że najgorsi są indywidualiści...



Strona zawiera tylko podstawowe informacje i kilka screenów. Nic wielkiego, ani oryginalnego.

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Liberogrande International

Piłka Nożna z Perspektywy Pojedynczego Gracza

249 zł | Namco / Sony | 1-2 graczy

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 3+ | Dźwięk 3+ | Frajda 4

\+ Możliwość sterowania jednym zawodnikiem, ładna, latynoamerykańska muzyka

– Gra jest zbyt wolna i mało dynamiczna, prawdziwi gracze są znacznie szybsi

LIBEROGRANDE to świetny pomysł, który nie do końca został dopracowany. Jest nadzieja, że druga część gry okaże się lepsza

4-

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Super Mario Advance

Niektórzy bohaterowie są nieśmiertelni. W końcu taki Mario to kura znosząca złote jajka



Dlatego też na nowej konsolce nie może zabraknąć wesołego hydraulika, jego przyjaciół i rodzinki. **Na razie jednak nie wystąpią w żadnym nowym przeboju, ale zaprezentują się w odgrzewanej klasyce. Na SUPER MARIO ADVANCE składają się bowiem dwa odświeżone i ubarwione przez możliwości nowej konsolki hity, SUPER MARIO BROS. 2 i MARIO BROS.** Szkoda, naprawdę szkoda, że Nintendo nie zdecydowało się na zrobienie całkiem nowego przeboju z Mario w roli głównej. Z drugiej strony można przyjąć, że są jeszcze na świecie ludzie, który albo nie słyszeli o wyczynach tego włoskiego hydraulika (bo np. nie są wystarczająco leciwi), albo nie mieli okazji podziwiać go w akcji. Cała zabawa oparta została na pozornie prostych zasadach. Wybierasz sobie jednego z czterech różnych bohaterów (wszechstronnego Mario, leciutką księżniczkę Peach, powolnego Luigiego i silnego Toada) i skaczesz z platformy na platformę, zbierasz różne przedmioty, a przy okazji nie dajesz się wyeliminować przez naturę (np. nie topisz się w wodzie) oraz różnych natrętów. Chwila śmierci jest chyba najgorszym elementem tej zabawy, bo ginące postacie krzyczą naprawdę przeraźliwie (np. Toad zachowuje się tak, jakby ktoś wrzucił go do gotującego się oleju). Zaletą gry jest niewątpliwie fakt, że bohaterów możesz zmieniać na początku każdego poziomu, a zły wybór może bardzo utrudnić ci wykonanie zadania. **Dzięki takiemu urozmaiceniu trzeba zapędzić do roboty nie tylko zręczne paluszki, ale także szare komórki.** Bez kombinowania nie obejdzie się tutaj także dlatego, że poziomy wykonano dosyć pomysłowo i ich ukończenie wcale nie jest łatwe. Mario i jego drużyna nie ograniczają się tylko do skakania z platformy na platformę, ale także muszą wyciągać kępki trawy, a nawet rzucać przeciwnikami. Miłośnicy platformówek nie powinni być znudzeni, inni gracze mogą zniechęcić się już na etapie poznawania sterowania postacią (czy ewolucji, które mogą wykonywać bohaterowie). Ta gra jest jednak dla prawdziwych fanów gatunku i serii z Mario w tytule. Na jej korzyść przemawia także możliwość zabawy wieloosobowej (do czterech graczy), do której potrzeba jednego kartridża i specjalnego kabelka. A nikogo nie trzeba przekonywać do tego, że zabawa z inteligentnym przeciwnikiem jest naprawdę przednia!



Mario, platformy i jakiś niemiły stwor na samym końcu. Oj, komuś się zamarzyła korona...



To się nazywa mieć przywidzenia. Czy to dwóch Mario, czy tylko jeden?

PC	**GBA**	N64	DC	A

Super Mario Advance
Stary Przebój w Nowym Wydaniu

ok.200 zł	Nintendo / Lucas Toys	1- 4 graczy

● Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4-	4

\+ Znani i kochani bohaterowie, dużo atrakcji, dopracowane poziomy

− Denerwujące odgłosy, gra jest tylko odświeżeniem starego pomysłu

Mario powraca! No, ten tego, powraca, ale jakiś leciwy. Okazuje się, że to stary Mario w nowym, lekko podrasowanym wydaniu — **4**

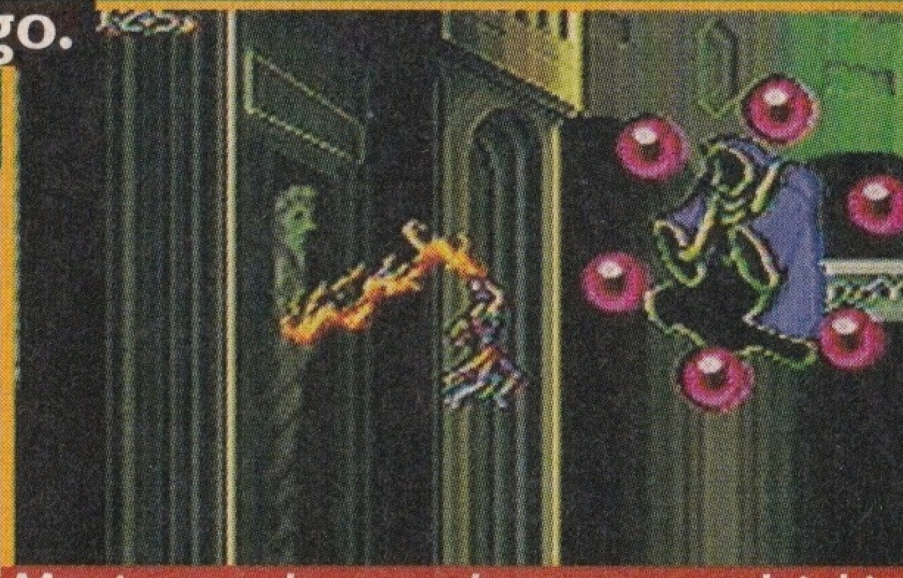
Castlevania

Tym razem coś mrocznego. Zamiast Mumii powraca Dracula. Też fajnie

Wraz z nową grą na GBA zaczyna się sezon polowania na wampiry. A tak dla ścisłości na niejakiego Draculę, który jest ulubionym zwierzęciem łownym właścicieli konsol, znających serię CASTLEVANIA. W jej kolejnej części, CIRCLE OF THE MOON, przenosisz się do roku 1830 i towarzyszysz Nathanowi Gravesowi w walce z wampirami w posępnym zamczysku. **Jeżeli jednak jesteś za pan brat z całą serią, to nie powinieneś czuć się obco i tym razem.** Do twojej dyspozycji zostanie oddana znana broń (jak nóż, woda święcona czy specjalny zegarek zatrzymujący czas), a i przeciwnicy należą do sprawdzonego zestawu potworków. Magiczne zdolności bohatera zostały ulepszone dzięki systemowi DSS (Dual Setup System), czyli specjalnym kartom, które porozrzucano po różnych miejscach. Za dokonania na polu walki dostaje się także punkty doświadczenia, które czynią twoją postać coraz silniejszą.

Mimo że twoje zadanie w CASTLEVANII polega na pozbyciu się (mówiąc jak najbardziej delikatnie) Draculi, to nie jest to bynajmniej pozycja dla fanów bezmyślnego naciskania spustu. Tutaj trzeba zachowywać się rozsądnie, bo przeciwnicy okazują się na tyle różnorodni i niebezpieczni, że szybkie ukończenie zabawy nie wchodzi w grę. Do tego zamczysko jest rozległe i ukrywa w swoich zakamarkach sporo przydatnych przedmiotów. Może to tylko cieszyć, bo jak już się wyda 200 zł na grę, to przynajmniej powinna ona starczyć na dłużej. Dla doświadczonych łowców wampirów czas zabawy będzie jednak o wiele krótszy.

Największą wadę CASTLEVANII stanowi niestety fakt, że grafika jest tak ciemna, tak klimatyczna, że aż... nic nie widać. Po piętnastu minutach zabawy oczy zaczynają łzawić i już naprawdę nie ma się ochoty na tropienie Draculi. Sytuację pogarsza fakt, że ekranik GBA łapie wszelkie możliwe odblaski i kieruje je prosto w twoje umęczone oczęta. Bardziej wytrzymali gracze na pewno jednak nie zniechęcą się taką niedogodnością. Niewątpliwie bowiem ta odsłona słynnej sagi zasługuje na uwagę. Dracula nie będzie miał łatwego życia, oj nie będzie...



Magia to taka przydatna rzecz, dzięki której można sobie np. polatać



Ciemno wszędzie, ciemno, ciemno...



W grze spotkasz wiele interesujących postaci. Na pewno miło cię przyjmą



Nie, to nie jest wędka, ale specjalny bacik głównego bohatera gry

PC	**GBA**	N64	DC	A

Castlevania: Circle of Moon
Dracula Znowu Straszy

ok.200 zł	Konami / Lucas Toys	1 gracz

● Wykorzystuje: GBA

Grafika	Dźwięk	Frajda
3+	4+	4+

\+ Ciekawa historia, nawiązanie do poprzednich części, długa zabawa

− Ciemno, głucho i niewiele widać, co może zniechęcić mniej odpornych graczy

Ta odsłona CASTLEVANII jest naprawdę ciekawą propozycją na nową konsolkę. Niestety, dzięki niej zapełnią się gabinety okulistów — **4+**

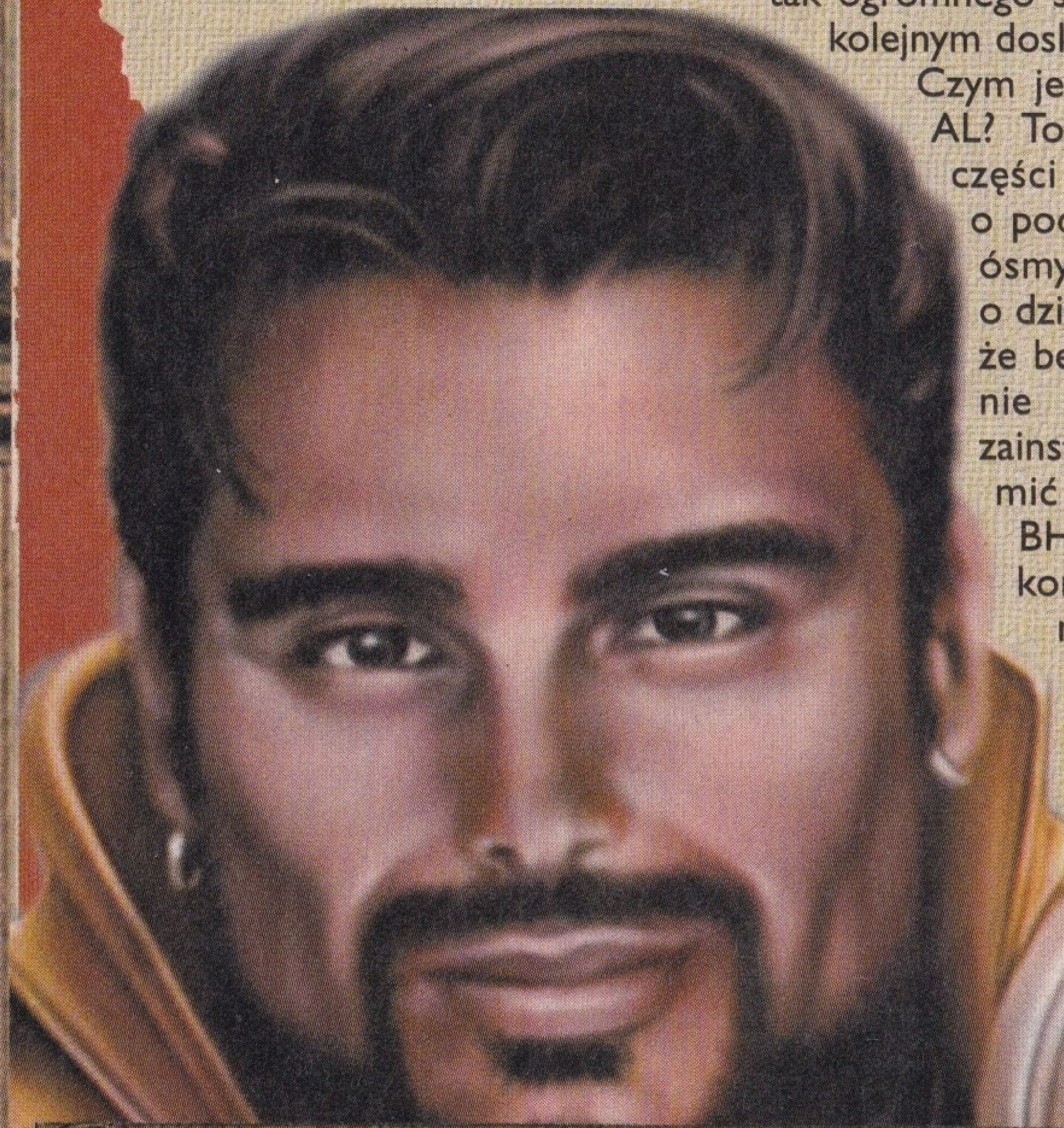
Teksty: Aleksandra „Krupik” Cwalina



Baldur's Gate II
Throne of Bhaal

W tym sezonie rozwiązał sie worek z dodatkami do gier. Teraz w twoje ręce trafia kontynuacja kolejnego wielkiego przeboju

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL to ostatnia część sagi o potomku Baala, zwieńczająca wydarzenia wszystkich poprzednich opowieści. Szczerze mówiąc, łatwo było się domyślić, że producent BG II, firma BioWare, nie spocznie na laurach po odniesieniu tak ogromnego sukcesu i uraczy graczy kolejnym doskonałym RPG.



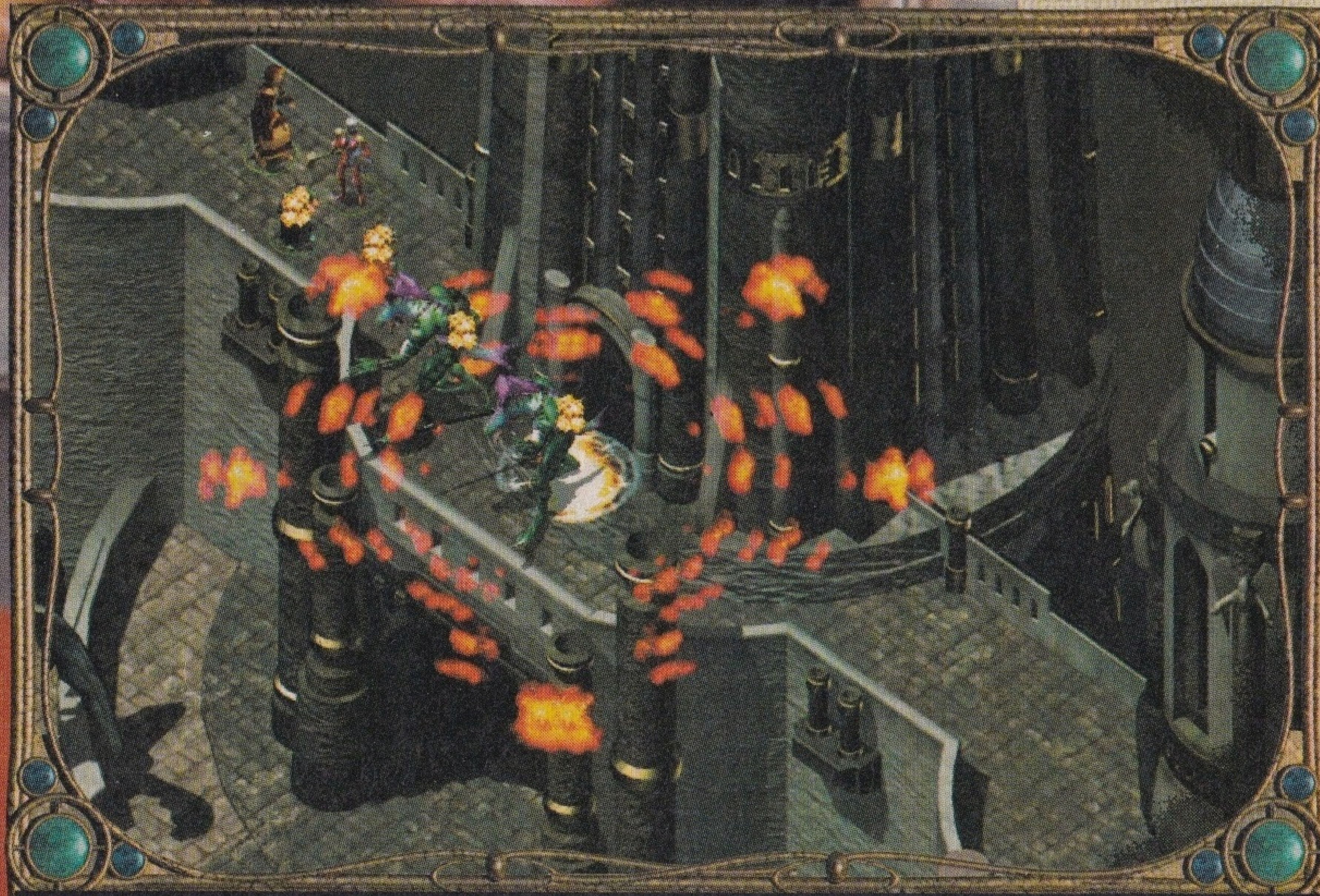
Czym jest THRONE OF BHAAL? To rozszerzenie drugiej części BALDUR'S GATE o podtytule CIENIE AMN – ósmy rozdział opowieści o dziecku Baala. Oznacza to, że bez BALDUR'S GATE II nie będziesz mógł ani zainstalować, ani uruchomić THRONE OF BHAAL. Oprócz zakończenia sagi czeka na ciebie jeszcze jedna miła niespodzianka, jaką są przepastne podziemia Watcher's Keep, strzegące ogromnych bogactw i mrocznej tajemnicy Helma.

Akcja THRONE OF BHAAL rozpoczyna się niedługo po pokonaniu Jana Irenicusa, który skradł większą część twojej mocy i duszy w BG II. W tym czasie potomkowie Baala rozplenili się po świecie. Większość z nich, będąc nieświadoma swojego dziedzictwa, nigdy nie zdołała opanować wewnętrznej chęci mordu i zniszczenia. Ci, którzy zrozumieli swoją prawdziwą naturę i zdołali przeżyć, schronili się w mieście Saradush. Mieszkała tam również kobieta o imieniu Mellisa, rzekoma przyjaciółka wszystkich potomków Baala. To właśnie jej obecność przyciągnęła większość z nich do miasta w poszukiwaniu jakiegoś lekarstwa na ich demoniczną skazę. Niestety, Yaga-Shura, ognisty gigant, również potomek Baala, postanowił wykorzystać ten fakt i zgładzić wszystkich mieszkańców Saradush. Oczywiście, miasto jest chronione potężną starożytną magią, jednak agresor również dysponuje niemałą mocą. Tak w skrócie wygląda fabuła nowego dodatku do BG II w momencie, gdy wkraczasz do zabawy. Dziwnym trafem prosto ze swojego schronienia trafiasz bezpośrednio do oblężonego miasta – widocznie tak chciało twoje przeznaczenie.

W THRONE OF BHAAL będziesz mógł zbudować swoją drużynę z prawie wszystkich postaci występujących w BALDUR'S GATE II (oprócz Yoshimo). Zamiast niego pojawi się nowa postać, dobrze ci już znana – Sarevok. Tak, tak. Znienawidzony brat wraca zza grobu dzięki niewielkiej drobince twojej mocy. Jeśli tylko zechcesz, możesz przyłączyć go do drużyny, aczkolwiek jego chaotyczny i zły charakter dla wielu towarzyszy stanie się ogromną przeszkodą. Może jednak warto zaryzykować, bowiem Sarevok to z pewnością najlepszy wojownik w całej sadze Baala, jakiego będziesz miał okazję włączyć do drużyny.

Podobno w THRONE OF BHAAL można grać około





Chyba cyrk zjechał do miasteczka. Widział kto bowiem takie sztuczki? A może to po prostu któreś z twoich ulubionych zaklęć, np. ogniste koło fortuny?



Kolejny etap zabawy i kolejne kłopoty. Ci panowie raczej nie chcą rozmawiać o pogodzie



Gdy tylko uda ci się ich zmylić albo wyeliminować z gry, od razu pojawią się nowi chętni do walki



Tajemnicze i niebezpieczne istoty wyjdą ci na spotkanie. Lepiej bądź uzbrojony



40-50 godzin. Bardzo trudno sprawdzić, czy to prawda. Szczególnie, jeśli weźmiesz pod uwagę 5 poziomów trudności gry. Na najłatwiejszym z nich wszystkie obrażenia zadawane przez wrogów są o połowę mniejsze, przy podnoszeniu poziomu postaci otrzymuje ona maksymalną ilość punktów życia, a magom zawsze udaje się zapamiętać wybrane zaklęcie. Już od 3 ustawienia zaczyna się jazda pod górkę – wszystkie zasady fabularnego AD & D są przestrzegane, a monstra zadają normalną ilość obrażeń. Autorzy nie zapomnieli również o szaleńcach, którym sprawia przyjemność siedzenie kilka godzin przed komputerem i opracowywanie dokładnego planu bitwy. Dla nich wprowadzili poziom trudności Insane (czyli szalony). Przydaje się on, kiedy przechodzisz grę po raz n-ty, rozszyfrowałeś już wszystkie łamigłówki i praktycznie tylko walka sprawia ci frajdę.

Importowanie postaci to praktycznie nieodłączna opcja wszystkich części BALDUR'S GATE. Pomysł ten zaczerpnięto z fabularnego RPG, gdzie gracz tak bardzo potrafi się przywiązać do swojego pupila, że nie chce grać żadnym innym bohaterem. Saga Baala, włączając w to THRONE OF BHAAL, wykorzystuje więc ten pomysł. Oczywiście importowana postać najczęściej jest o wiele potężniejsza niż nowo stworzona i, co ciekawe, zachowuje cały swój ekwipunek. Prowadzi to do dziwnych sytuacji, kiedy to „arcypotężny" przeciwnik okazuje się banalnym potworkiem. Na szczęście w THRONE OF BHAAL takich sytuacji nie znajdziesz zbyt wiele – gra okazuje się wymagająca.

Autorzy, żeby skłonić graczy do ponownego przejścia BALDUR'S GATE II wraz z ToB, dodali nową klasę postaci – Dzikiego Maga. Profesja charakteryzuje się wrodzonym chaosem. Trik polega na tym, że przy każdym rzuceniu zaklęcia istnieje 5% szansy, że stanie się coś nieprzewidywalnego. Oczywiście, wielką niewiadomą pozostaje, czy losowe wydarzenie będzie pomocne, czy też szkodliwe.

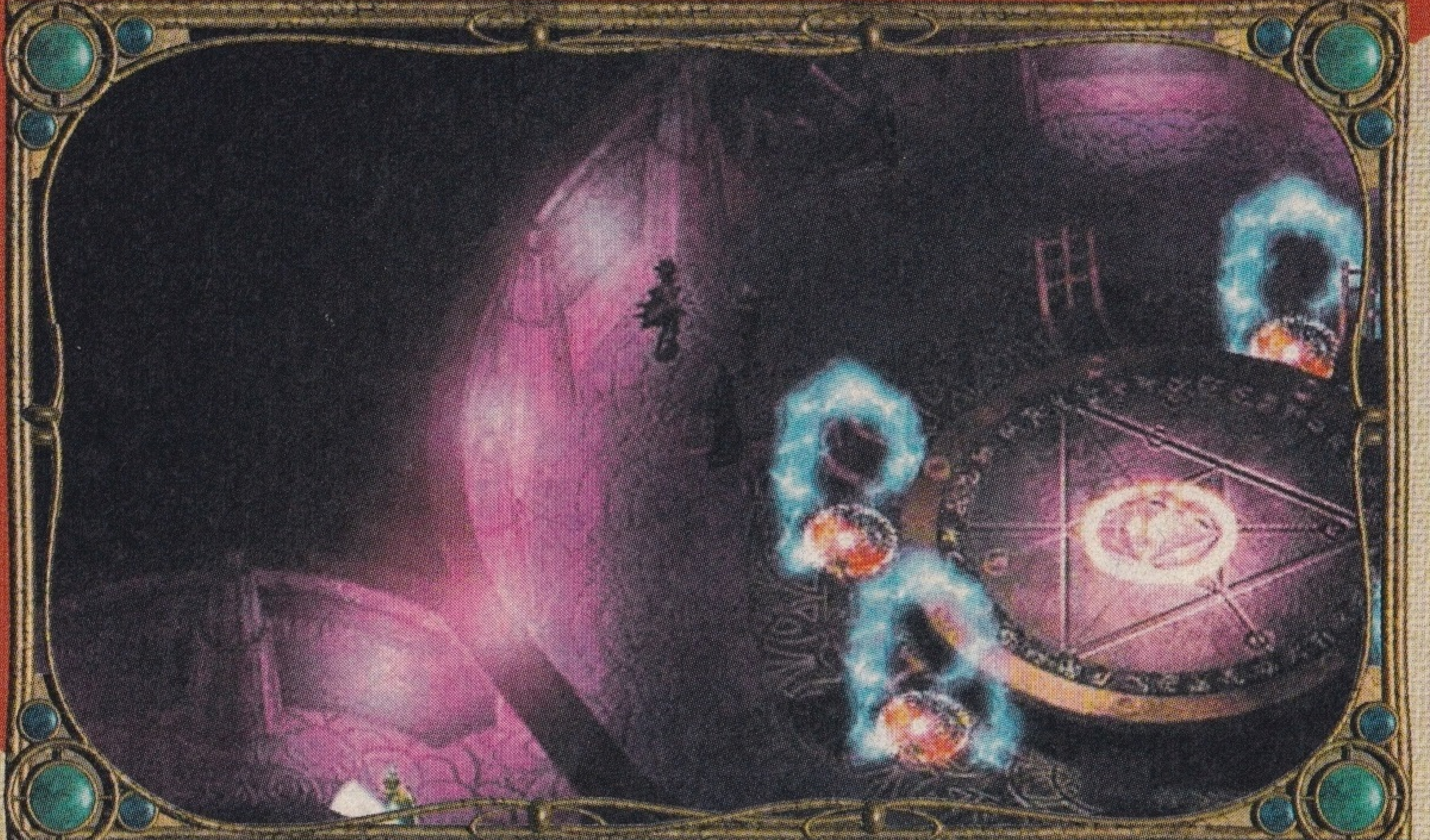
THRONE OF BHAAL to, oprócz dalszej części fabuły, nowe monstra i przeciwnicy do pokonania. Z pomniejszych potworów należy wymienić: Fire Troll – można go uśmiercić tylko za pomocą kwasu bądź zimna; Magic Golem – całkowicie odporny na działanie magii i magicznego oręża; Burning Man – ognista postać siejąca przerażenie wśród przeciwników. Obok często występujących potworów znajdują się również bardzo

Trzeba przyznać, że grafika stoi rzeczywiście na wysokim poziomie, a postaci kobiece zachwycają urodą i walecznością



Ogniste kule na pewno zagrodzą ci drogę pod murami Saradush. Będziesz musiał się bardzo starać, aby sforsować bramę wjazdową do miasta





Również w dodatku do słynnej serii będziesz mógł wykazać się magicznymi umiejętnościami. Zwłaszcza jako Dziki Mag



Monstra, potwory i niezmiernie niebezpieczne smoki to przeciwnicy, z którymi musisz sobie poradzić i tym razem. Wojowniku! Arena czeka...

oryginalne egzemplarze. Choćby smoki! Większość graczy narzekała, że w BG II te stwory były zbyt słabe. Autorzy nie popełnili takiego błędu dwa razy. **W THRONE OF BHAAL smok jest niczym chodząca forteca, uosobienie pradawnej magii i wielotysięcznego doświadczenia w walce – uśmiercenie go wymaga śmiertelnie dobrze zgranej drużyny oraz sporej dozy szczęścia.** Oprócz smoków natkniesz się również na Demi-Licze, które – nie dość, że są praktycznie odporne na wszelaką broń – to walczą przy pomocy okropnego zaklęcia Uwięzienie. Wystarczy, że zostaniesz celem tego czaru i... przegrałeś. Nie masz szans na jakąkolwiek obronę. Jedyną skuteczną metodą jest: „Kupą panowie, kupą!" Dobrze, że chociaż nagroda za ubicie tych potworów jest sowita i zachęca do wysiłku. Ograniczenie możliwych do osiągnięcia poziomów doświadczenia było dla wielu graczy prawdziwą zmorą. Niestety, twórcy THRONE OF BHAAL w obawie przed postaciami-bogami tylko podnieśli poprzeczkę maksymalnego doświadczenia. Limit został ustanowiony na, bagatela, 8 000 000 punktów, co jest odpowiednikiem 40 poziomu. Dopiero teraz będziesz mógł skosztować prawdziwej magii, szczególnie przywoływania demonów. Zapewne już niebawem w Internecie ukażą się specjalne łatki, napisane przez graczy, które usuwają niechciany limit.

Na koniec warto wspomnieć o zmianach czysto technicznych. BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL to ostatnia gra zrealizowana na wysłużonym, acz wciąż wystarczającym, programie graficznym. Jak wiadomo, nadchodzący NEVERWINTER NIGHTS będzie wyglądał całkiem inaczej od sagi Baala. Zresztą już podczas produkcji BG II zastanawiano się, czy wytrzyma on coraz większą presję konkurencji i rosnące wymagania graczy, ponieważ cała saga Baala została zoptymalizowana w rozdzielczości 640 x 480 oraz 800 x 600. Dzisiaj standardem jest 1024x768, a przy takich ustawieniach np. wszystkie postaci są zbyt małe i trudno dojrzeć przedmioty leżące na ziemi – po prostu gra domaga się renowacji. **Strona dźwiękowa zasługuje na medal, jej podniosłe rytmy rewelacyjnie oddają klimat morderczych bitew.** Syk wyładowań magicznych i zaklęcia wykrzykiwane w rozpaczy to chleb powszedni dla miłośników serii. Menu pozostało bez zmian, jednak nie stanowi to wady produktu. Już niedługo (test w następnym numerze CLICK!) dowiesz się także, jak poradził sobie ze spolszczeniem gry polski dystrybutor.

THRONE OF BHAAL to rewelacyjny dodatek, jeden z najlepszych, jakie kiedykolwiek pojawiły się na rynku. Jeśli podobał ci się BALDUR'S GATE II: CIENIE ANM, to powinieneś zagrać w jego najnowszą kontynuację. Takie gry nie zdarzają się przecież zbyt często, niekiedy trzeba na nie czekać nawet latami. Dlatego, jeżeli jesteś fanem serii i miłośnikiem RPG, skorzystaj z okazji, którą podsuwają ci twórcy z firmy BioWare. Zainstaluj dodatek do BG II i rozpraw się z Przeznaczeniem.



Adres: www.interplay.com/bg2throne



Strona nie jest zbyt rozbudowana, choć od jej powstania upłynęło już sporo czasu. Znajdziesz trochę artów i nowinek

PC | PSX | N64 | DC | A

Baldur's Gate: Throne...

Rasowe, Wspaniałe RPG

79,90 zł | BioWare / CD Projekt | 1-6 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, Akcelerator

Grafika 5- | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

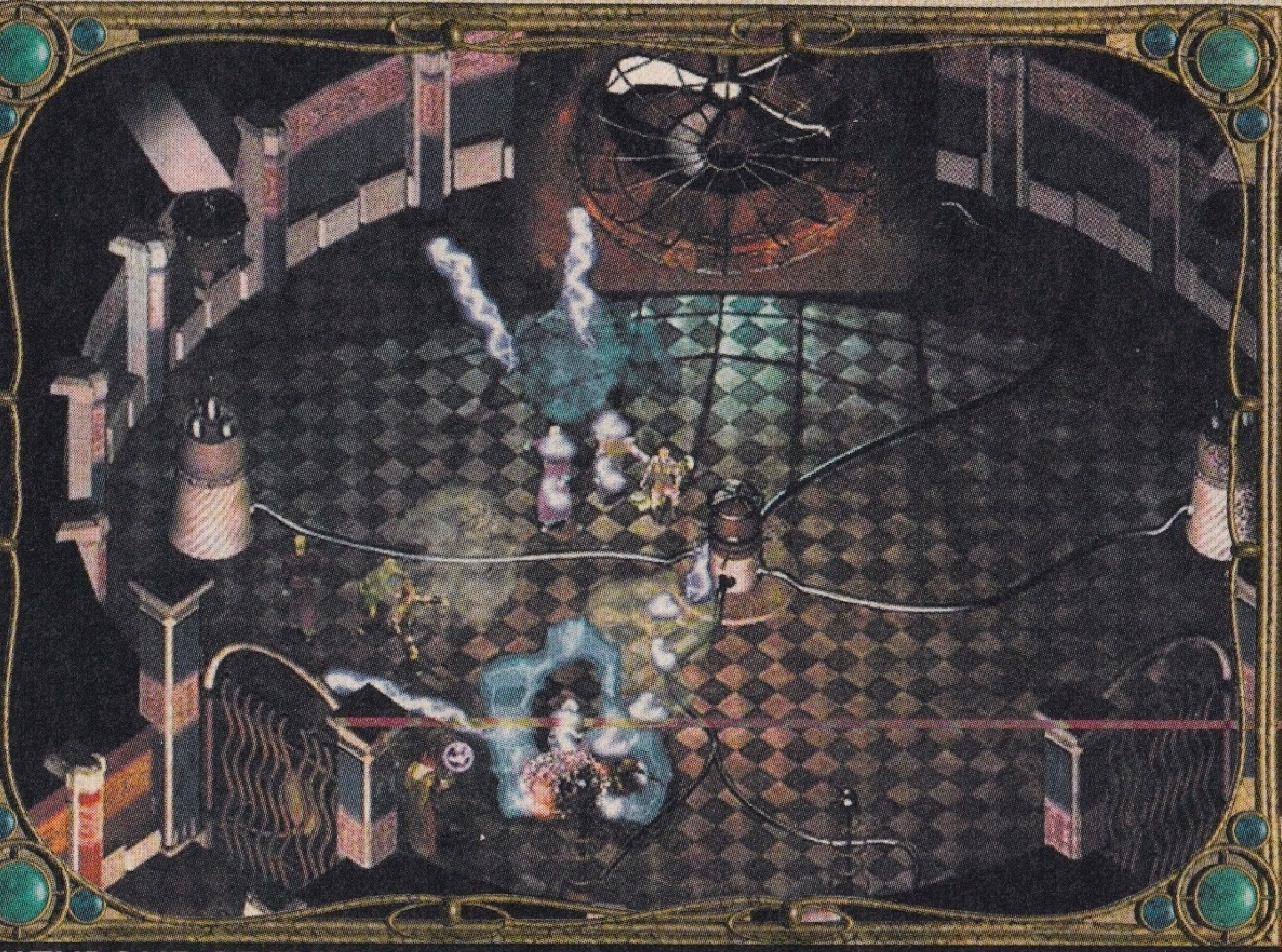
+ Wiele godzin świetnej zabawy, dużo interesujących łamigłówek

– Gra zoptymalizowana do niskich rozdzielczości, co utrudnia widzenie szczegółów

Nieodzowna pozycja dla wszystkich fanów gatunku RPG. Pamiętaj, że jest to tylko dodatek. Ale za to jaki! 5

Tekst: tomasz „Coval" Kowalski





W THRONE OF BHAAL będziesz przemierzał nie tylko piękne krainy geograficzne, ale i takie „nowoczesne" komnaty


JUŻ W SPRZEDAŻY
HALF-LIFE
BLUESHIFT
Zupełnie nowy, oficjalny i samodzielny epizod ze świata Half-Life
www.interia.pl poleca
INTERIA.PL
Świat Gier Komputerowych POLECA
• Powróć do Black Mesa jako członek służb ochrony
• Doświadcz nowych wyzwań w grze wielo-osobowej i poznaj zupełnie nowe mapy
• Wypróbuj nowe rodzaje broni na niespotykanych dotąd wrogach
• Rozkoszuj się nowymi możliwościami silnika graficznego (High Definition Pack)*
• Zdobądź klimatyczną podkładkę pod mysz
... a to wszystko za śmiesznie niską cenę 9900 gr!!!
BLACK MESA
SECURITY
99 zł przystępna cena
Wydane przez:
SIERRA
www.sierra-online.co.uk
Opracowane przez:
gearbox software
VALVE
Dystrybuowane przez:
PLAY it
www.play-it.pl
*HDP poprawia działanie broni i wygląd postaci we wszystkich produktach sagi Half-Life.
patronat:
TENBIT.PL
Sprzedaż wysyłkowa:
MiG
www.mig.pl
(033) 811 87 29
© 1998-2001 Sierra On-Line, Inc. or Valve, LLC. All Rights Reserved.

STUNT GP

WERSJA POLSKA





Do twojej dyspozycji oddano aż 24 trasy. Możesz ścigać się np. na placu zabaw dla dzieci

kto to zrobił

TEAM 17

Firma zaczynała swoją działalność w 1990 roku jako producent gier na komputer Amiga. Dziś jest jednym z bardziej znanych przedsiębiorstw obsługujących PC. Ma na swoim koncie m.in. grę akcji PHOENIX, przygodówkę NIGHTLONG oraz słynną serię o przygodach Robaków, czyli WORMS.

Ta gra to prawdziwa gratka dla miłośników wyścigówek. Dostarczy dużo emocji i dobrej zabawy w zwariowanych samochodzikach

Grę STUNT GP pierwszy raz pokazano na zeszłorocznych targach E3. Zrobiła spore wrażenie. Przez kolejny rok producent, Team 17, co jakiś czas chwalił się nowym obrazkiem zapowiadającym ten tytuł, aż w końcu w Sieci pojawiła się szokująca informacja... STUNT GP nie ujrzy światła dziennego dopóty, dopóki nie znajdzie nowego dystrybutora. Firma Infogrames bowiem niespodziewanie zrezygnowała z tej roli. Całe szczęście, że na wydanie tej gry zdecydował się w końcu Eon Digital Entertainment.

STUNT GP w głównym menu oferuje cztery różnorodne tryby gry, takie jak arcade, wyścig, próba czasowa i mistrzostwa. Dodatkowo w grze znajdziesz 16 pojazdów, które zostały podzielone na trzy zasadnicze grupy: Demony Szybkości, Pionierzy Przestworzy oraz Dzikie Resory. Samochodziki różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale także prędkością maksymalną, przyczepnością oraz stopniem możliwości wykonania ewolucji. STUNT GP jest grą zręcznościową, w której nie liczy się realizm jazdy. Autka bardzo dobrze trzymają się nawierzchni i jakikolwiek poślizg czy wypadnięcie z trasy graniczy z cudem. **Samochodom można też robić mały tuning (czyli podrasowanie) poprzez dodanie nowych opon, baterii, nadwozia, tarcz hamulcowych, a nawet silniczka. Wszystkie te kombinacje pomogą ci wycisnąć z auta maksimum mocy i prędkości.** Dodatkowo samochody potrafią wykonywać najprzeróżniejsze karkołomne sztuczki: salta, beczki, śruby czy świece, za które dostajesz punkty lub pieniądze. Inteligencja przeciwników stoi na wysokim poziomie i dlatego na początku będziesz miał trudności np. z wyprzedzeniem choćby jednego z nich. Trasy w STUNT GP, których w sumie opracowano 24, okazują się niewątpliwie największą atrakcją gry i robią naprawdę niesamowite wrażenie dzięki bogactwu kolorów i szczegółów. Tory różnią się od siebie m.in. długością, stopniem trudności i liczbą niespodzianek utrudniających ci jazdę (rampy, wyskoki, tunele, pętle). **Przyjdzie ci się ścigać m.in. na parkingu, na plaży, w ogrodzie oraz w wesołym miasteczku.** Każda lokacja ma swój specyficzny klimat, dzięki czemu jazda staje się jeszcze przyjemniejsza i bardziej wciągająca. Obok zaś znajdują się specjalne boksy, w których będziesz mógł podładować baterie w aucie oraz korzystać z dobrodziejstwa turbodopalacza (pozwoli on twojemu autku osiągać naprawdę kosmiczne prędkości).





Szybka jazda dostarczy sporo emocji. Szkoda, że będziesz musiał zwalniać na zakrętach

Dużą zaletę gry stanowi fakt, że STUNT GP, mimo bardzo szczegółowej i rozbudowanej grafiki, działa raczej płynnie nawet na słabszych komputerach. Grę można odpalić w sześciu dostępnych rozdzielczościach, zaczynając od najmniejszej, jaką jest 512 x 384, a kończąc na najwyższej 1600 x 1200. Dźwięk też zasługuje na pochwałę. Silniki aut wydają z siebie odmienne „warkoty", czasem słychać nawet odgłosy przyrody lub, dla odmiany, rytmiczne kawałki techno i rocka, co wpływa na wzrost poziomu adrenaliny u gracza. Wadą STUNT GP, która psuje zabawę, jest natomiast opcja automatycznego hamowania w chwili zbyt szybkiego wchodzenia w zakręt. Niestety, nie można jej w żaden sposób wyłączyć.

Polskiemu dystrybutorowi STUNT GP, firmie LEM, udało się sprostać wyzwaniu, jakim było spolszczenie gry. STUNT GP to produkt godny polecenia zarówno starszym, jak i młodszym posiadaczom PC. Dużo zabawy, niezwykle efektowna grafika, naprawdę dobre spolszczenie, a zarazem bardzo przystępna cena stanowią niewątpliwe atuty tego tytułu. Docenią je wszyscy ci, którzy kochają przygodę, szybką jazdę samochodem, wyścigi po nietypowych trasach i towarzyszące temu emocje...



Trasy ozdobiono wyszukanymi malunkami i jaskrawymi pasami. Taka teraz podobno moda



Strona polskiego dystrybutora nie jest zbyt urozmaicona. Znajdziesz na niej mało informacji, modele pojazdów i obrazki

PC	PSX	N64	DC	PL

Stunt GP
Wyścigi, Które Cieszą

49 zł	Team 17 / LEM	1 gracz

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 6

\+ Bardzo dobra grafika, zachwycające samochodziki i wspaniały klimat gry

− Brak opcji multiplayer, wysoka inteligencja przeciwników bardzo utrudnia zabawę

Ta gra to naprawdę wspaniała zabawa, która wciąga na długie godziny. Wozami jeździ się super, grafika zachwyca. Nie będziesz się nudził — **5**

WERSJA POLSKA

Spolszczenie stoi na wysokim poziomie, nie ma błędów ani literówek. Dystrybutor sprostał zadaniu — **4+**

Tekst: Robert „Robal" Sulisz

szybka pomoc

Empire of The Ants

Aby uaktywnić kody, kliknij prawym przyciskiem myszki na ikonkę gry i wybierz „Właściwości". W okienku „Obiekt docelowy" dopisz parametr "/11", np. "C:\GRY\EMPIREOFANTS\ANTS.EXE /11". Teraz możesz już wpisywać kody w trakcie gry.

Kody

Showmap
Pokazuje całą mapę

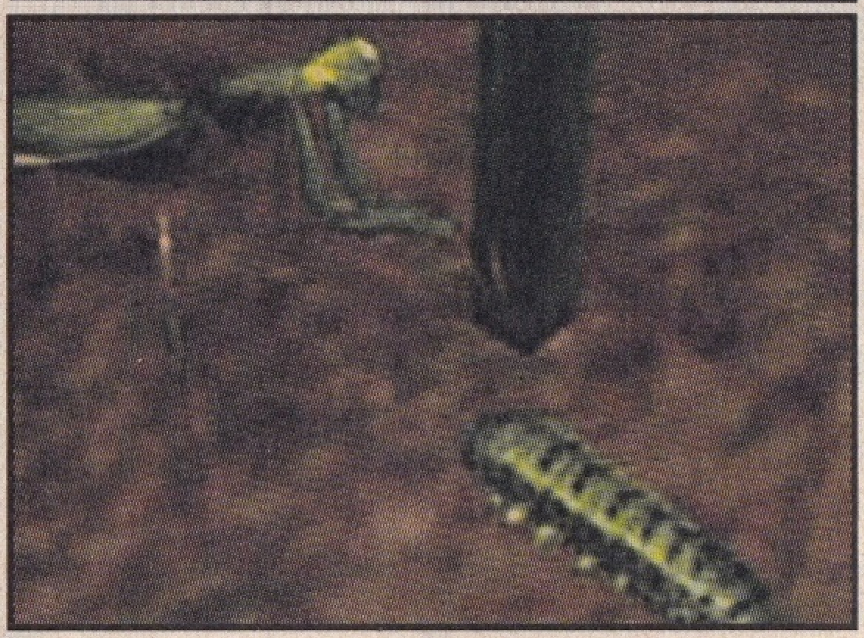
Disco
Baaaaardzo ciekawy efekt

Marche
Zatrzymuje mrówki

WinLevel
Poziom wygrany!

LoseLevel
No cóż... Poziom przegrany

WannaFood
Dodatkowe racje żywnościowe



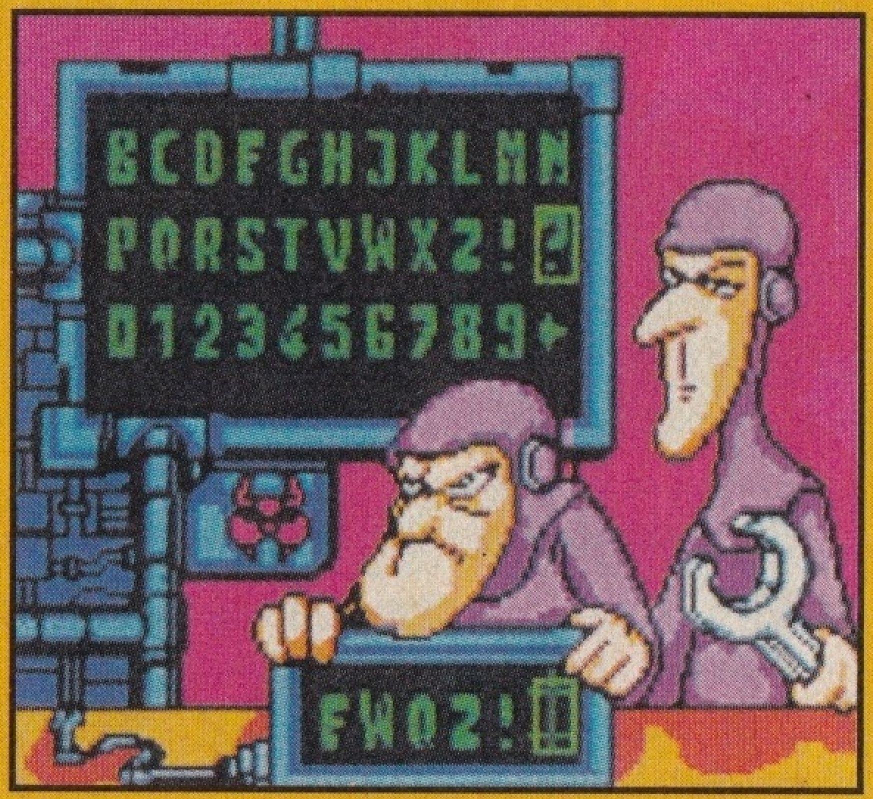
Co za wspaniała akcja w skali mikro! Modliszka zjada liszkę...

GAME BOY COLOR

Inspector Gadget

Nie chcesz zaczynać zabawy od początku? W menu kodów wpisz wybrany ciąg znaków!

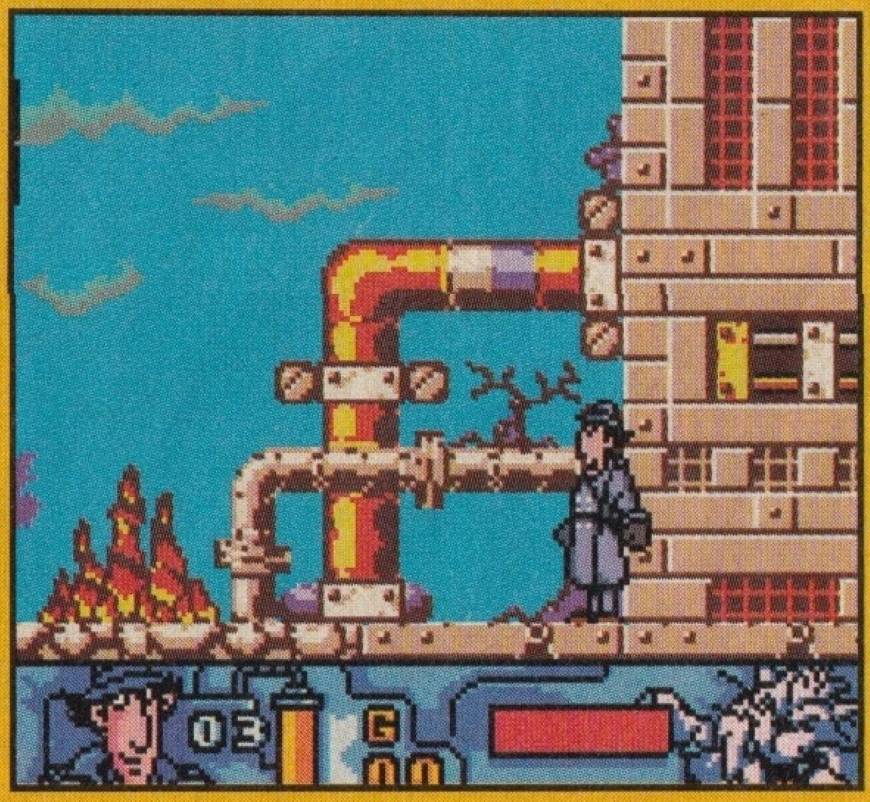
Poziom 2	FH2KBH
Poziom 3	FM!PQM
Poziom 4	FRVTLR
Poziom 5	FWQZ!?



... teraz wystarczy wpisać kilka znaków i zaczynasz grę, gdzie chcesz!



Na początku wybierasz swojsko brzmiącą opcję PASSWORD...



Go, go Gadżet... Znaczy, inspektorze, zapraszamy do zabawy!

Star Trek Deep Space 9: Dominion Wars

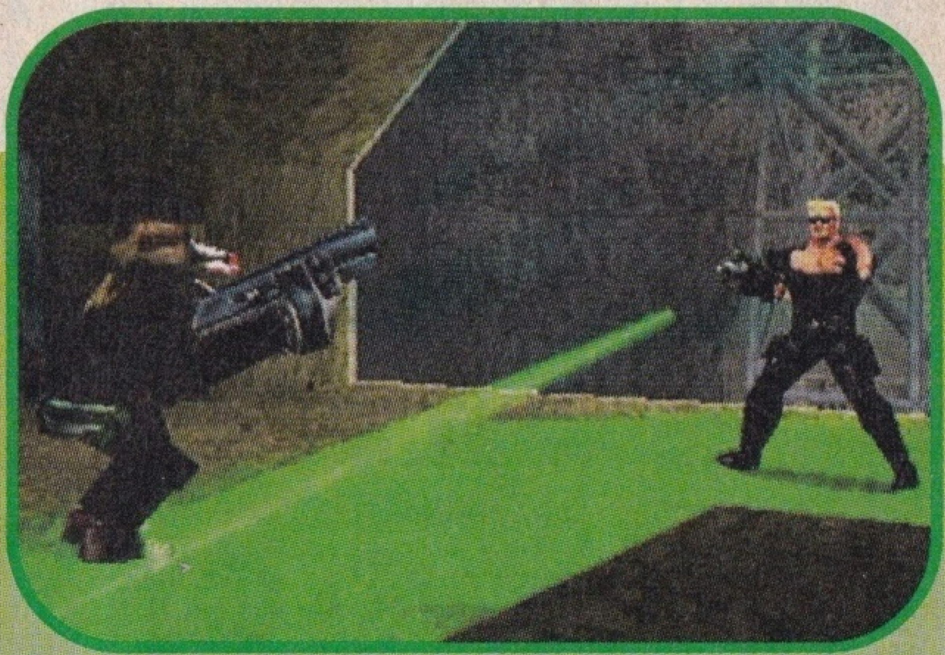
Niszczenie wrogich statków kosmicznych:
Gdy tylko złapiesz wrogi statek na celownik i zablokujesz na nim kamerę, możesz w łatwy sposób go zniszczyć, naciskając CTRL+SHIFT+DEL.



3, 2, 1... Obiekt na celowniku, za chwilę zostanie zlikwidowany

PLAYSTATION





Duke Nukem: Land Of The Babes

Aby wpisać kody, musisz przejść do ekranu cheatów.

Odblokowanie wszystkich kodów:
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ◯, ◯, ◯, ◯, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ▢, ▢, ▢, ▢, Select, Select, Select, Select.

Wybór poziomu gry:
◯, ⊗, ▢, ▢, ⊗, ▢, ◯.

Nieskończona amunicja:
L2, ◯, R2, ▢, ◯, L2, R1.

Wszystkie bronie:
R2, ⊗, L1, ▢, R1, ◯, L2.

Podwójne obrażenia:
▢, ▢, ▢, ◯, ◯, ◯, ⊗.

Niewidzialność:
L1, ▢, ◯, ◯, ▢, L1, L2.

Czasowa niewidzialność:
L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.

Niewidzialność:
▢, ⊗, ◯, ▢, ⊗, ◯, ▢.

Pełne ego:
R1, R1, ◯, ◯, L1, L1, R2.

Pełna zbroja:
L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ◯, ◯.

Widok z perspektywy pierwszej osoby:
L2, R1, L1, R2, ◯, ⊗, ▢.

Duke ma wielką głowę:
▢, ▢, ⊗, ◯, ◯, ⊗, ▢.

Duke ma małą głowę:
▢, ⊗, ◯, ◯, ⊗, ▢, ▢.

Wrogowie mają wielkie głowy:
⊗, ⊗, R1, ⊗, L1, ⊗.

Wrogowie mają małe głowy:
⊗, L1, ⊗, R1, ⊗, ⊗.

Dziwne filmiki:
L1, L2, R1, R2, ◯, ◯, ▢, ▢.

Inne filmiki:
L1, L2, R1, R2, ▢, ▢, ◯, ◯.

Filmiki końcowe:
◯, R2, L1, ▢, L2, ⊗, R2.





CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT może-cie wygrać gry i gadżety! Nagrodę rozlosuje-my wśród osób, które do 5 VIII 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kupo-nem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakie mocarstwa mogą pomagać dyktatorowi Tropico?

Przed przeczytaniem tego poradnika zapoznaj się z instrukcją do gry. Aby efektywnie rządzić TROPICO, musisz przeglądać raporty i dokładnie analizować okna informacyjne. Wtedy będziesz wiedział, czego w danej chwili oczekują od ciebie poddani

Wyspa, na której mieszkasz

Na początku gry możesz ustalić, jak ma wyglądać twoja wyspa. Wybór ten wpłynie na poziom trudności, a przez to również na ostateczny wynik. Przede wszystkim postaw na obfitość bogactw mineralnych, gdyż istnieje duże prawdopodobieństwo, że dzięki nim będziesz mógł otworzyć obok miasta kopalnie złota lub boksytów. **Nie musisz przesadzać z roślinnością, gdyż nawet przy jej małym zagęszczeniu wystarczy ci drzew na prowadzenie wyrębu.** Twoja wyspa nie powinna być także



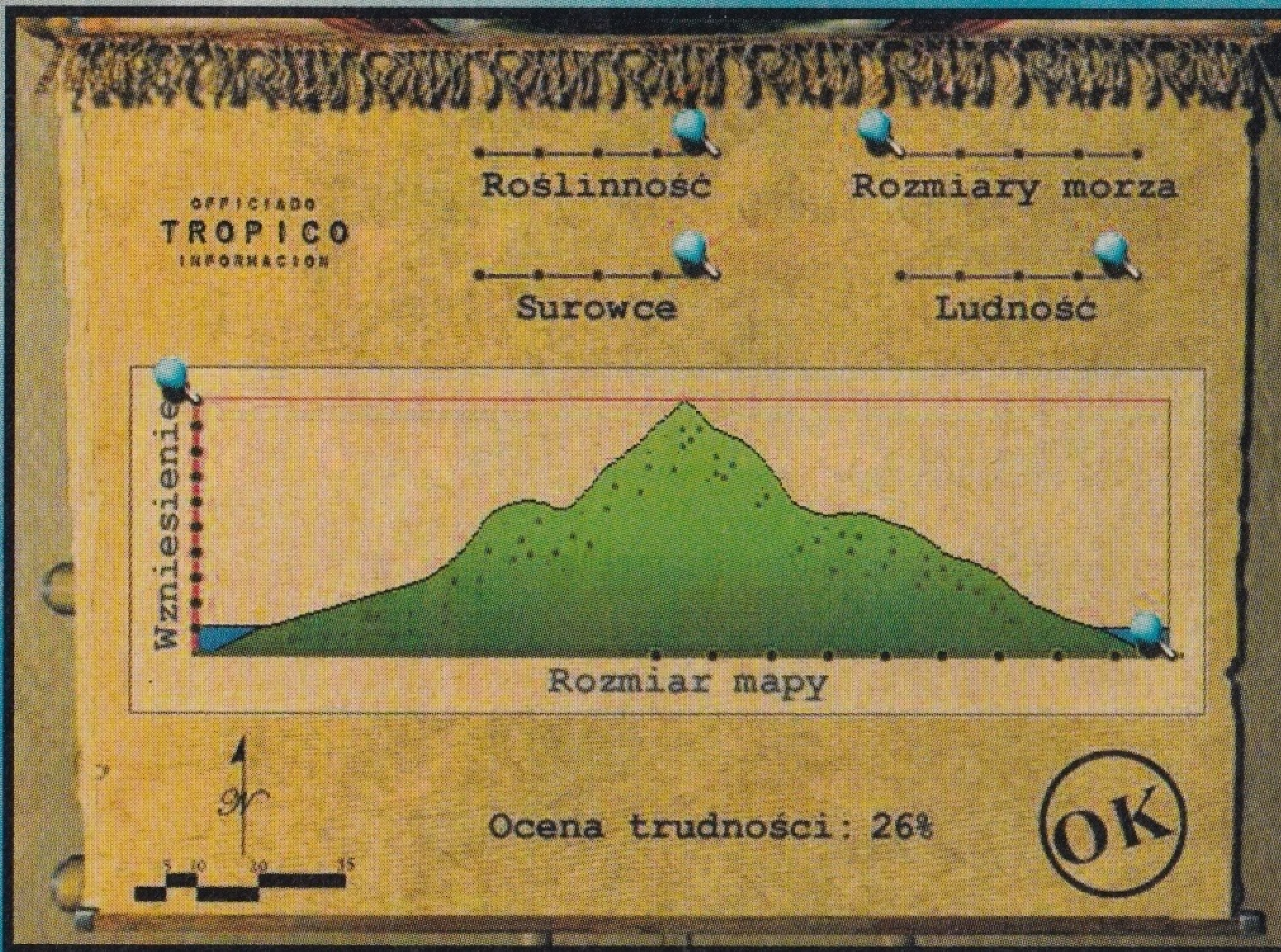


Na tak maleńkiej wyspie nie można niestety zostać wielkim prezydentem!

nadmiernie górzysta. Jej obszar również nie musi być imponujący. Pamiętaj jednak, że władanie maleńką wyspą nie tylko zwiększa poziom trudności, ale jednocześnie znacznie komplikuje (lub nawet, w skrajnych wypadkach, uniemożliwia) zabawę. **Najlepiej więc wybrać złoty środek i zdecydować się na wyspę mniej więcej średniej wielkości.** Jeśli chodzi o liczbę mieszkańców, to możesz zacząć z 30 lub 40 obywatelami. Imigranci powinni przybywać dość szybko, ale na początku i tak nie będziesz mógł zapewnić zatrudnienia 70 ludziom (czyli maksymalnej początkowej populacji). Czas swych rządów określ na 50 lat. To godziwy okres panowania, w którym będziesz mógł się wykazać wszelkimi talentami. Krótszy czas zwiększy co prawda stopień trudności zabawy, ale może nie dać ci okazji do wykorzystania wszystkich możliwych opcji rozwoju.

Sam zdecydujesz, jakie warunki gospodarcze i polityczne mają panować na twojej wyspie. Na początek wybierz opcję „Łatwo", która pozwoli ci spokojnie zapoznać się z zasadami gry. Po rozegraniu pierwszego dużego scenariusza prawdopodobnie bez problemu poradzisz sobie nie tylko na następnym poziomie trudności, ale także na poziomie „Umiarkowanie". **Wybierając okoliczności specjalne, możesz spróbować zaznaczyć opcję „Wolne wybory".** Taki ruch zwiększy twoje szanse na dobry rezultat końcowy, ale za to będziesz musiał systematycznie organizować wybory, których wyników nie wolno ci fałszować!

Maksymalny stopień trudności, jaki możesz osiągnąć, wybierając najbardziej „wredne" opcje, wynosi 892 procent, ale jeśli na początku osiągniesz około 100 procent, nie będziesz miał powodów do niezadowolenia.



Na początku zabawy możesz ustalić, jaka ma być wielkość twojej wyspy oraz częstotliwość występowania roślinności i surowców

Pierwsze inwestycje

Co powinno powstać w pierwszych latach twoich rządów? Na pewno musisz liczyć się z faktem, że będzie trzeba szybko zacząć zarabiać pieniądze na eksporcie. Na początku będzie to eksport płodów rolnych i surowców. Jeśli blisko miasta znajduje się złoże złota, boksytów lub żelaza, to zbuduj tam stosowną kopalnię (lub nawet dwie, jeśli złoże jest duże). Na zalesionym terenie przygotuj obozowisko drwali. Następnie zobacz, gdzie mogą powstać następne farmy. **Oprócz już istniejących (na najwyższym poziomie trudności nie masz żadnej, ale na niższych są nawet cztery) farm kukurydzy warto zbudować farmy ananasów i/lub tytoniu oraz kawy.** Jak najszybciej zbuduj szkołę średnią, gdyż bez wykształconych obywateli zostaniesz zmuszony do sprowadzania fachowców z zagranicy, a to kosztuje. Pamiętaj tylko o jednym: jakikolwiek budynek będziesz wznosić, nie wolno ci zaplanować go daleko od centrum, gdyż twoi budowniczowie albo w ogóle tam nie dojdą, albo zajmie im to całe lata! Jeśli więc złoża złota znajdują się na drugim krańcu wyspy, to na razie możesz o nich zapomnieć. Kiedy już zapewnisz sobie jakiś dochód (pojawi się on dopiero po kilku latach), zadbaj o życiowy komfort mieszkańców i zbuduj im domy (najlepiej apartamenty). Potem będziesz dość często dostawał informacje o tym, czego brakuje Tropikanom. **Bardzo możliwe, że dość szybko będziesz musiał postawić następne Biuro Projektowe, bo twoi budowniczowie będą mieli pełne ręce roboty.** Wznieś je w pewnym oddaleniu od pierwszego, blisko dziewiczych terenów, które zamierzasz zagospodarowywać.



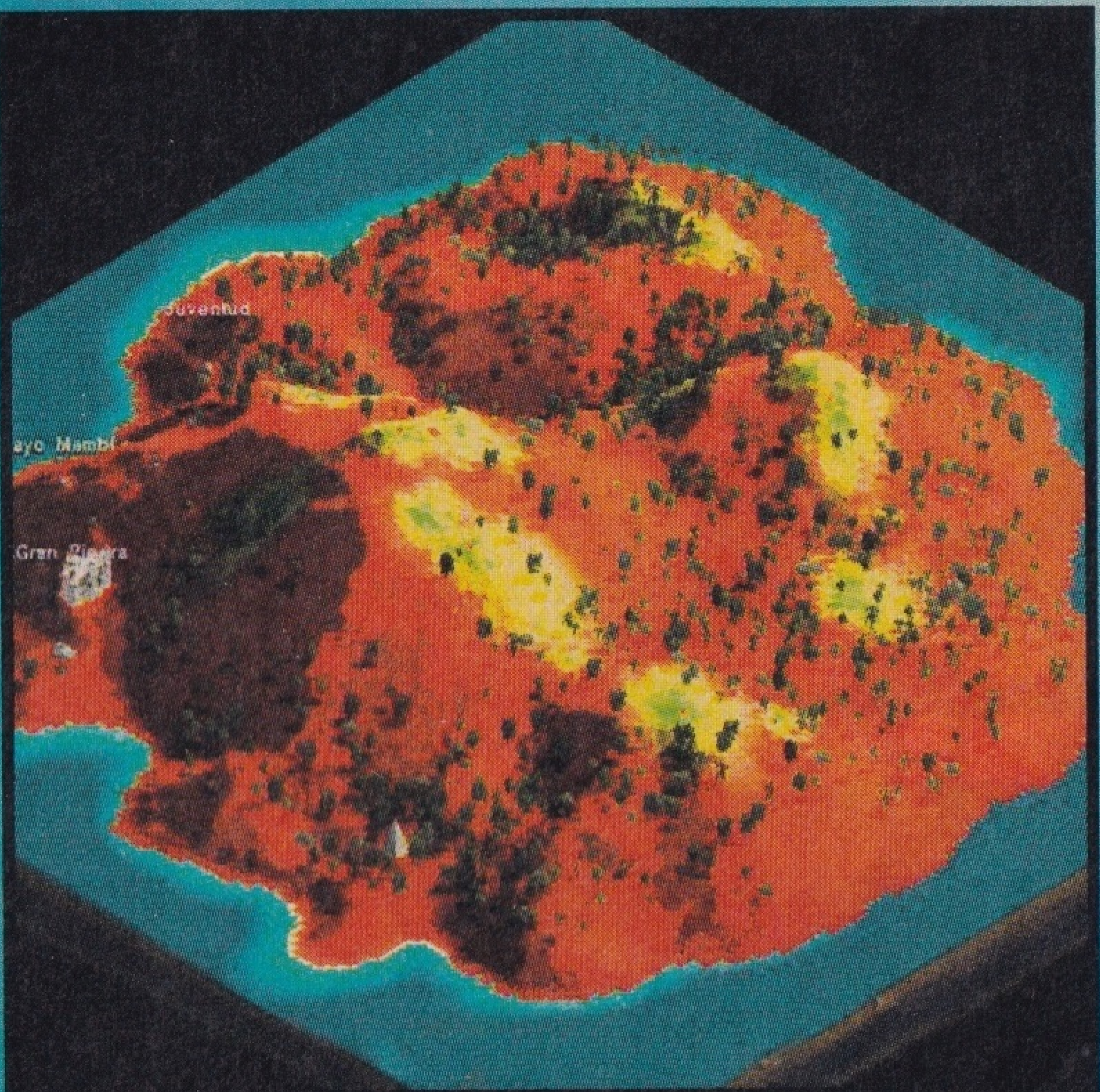
Biura i inne instytucje powstaną po kilku latach twoich rządów



Pałac prezydencki i całe mnóstwo rozpadających się lepianek. Czy tak powinien zaczynać karierę wielki, oświecony władca?

Zanim zaczniesz

Zanim rozpoczniesz zabawę, zatrzymaj upływ czasu i przyjrzyj się dokładnie swojej wyspie. Od razu, w ciągu pierwszych lat, musisz podjąć pewne ważne decyzje dotyczące gospodarki przestrzennej. **Nie chcesz chyba, by później okazało się, że elektrownie znajdą się koło hoteli, a domy staną na ziemi bogatej w surowce mineralne?** Na początek sprawdź, jak Tropico prezentuje się pod względem zasobności w kopaliny (boksyty, żelazo, złoto). Jeśli masz szczęście, to okaże się, że w pobliżu miasta znajdują się pokłady któregoś z surowców. Nie wolno ci tam budować niczego oprócz kopalni! Następnie zobacz, jak wygląda gleba i jakie rośliny można na niej uprawiać. Zdecyduj od razu, w którą stronę rozwijać się będą farmy, ale niech nie znajdą się one za blisko plaż, które najlepiej przeznaczyć pod zabudowę turystyczną. **Z uwagi na późniejszy charakter gry lepiej, aby przynajmniej część wszelkiego rodzaju plantacji znajdowała się w centrum zaplanowanej aglomeracji, a nie na jej obrzeżach.**



Na tej górzystej wyspie wszystkie zielone i żółte pola oznaczają występowanie surowców

Prezydent

Nim przystąpisz do kierowania społeczeństwem Tropico, możesz zdecydować o tym, w jaki sposób zdobył władzę twój prezydent, jakie są jego wady i zalety oraz kim jest z zawodu. To bardzo ważne decyzje, które wpłyną na całą grę. **Najlepiej wybrać zawód górnika lub rolnika, bo dzięki temu przez cały czas trwania zabawy twoi chłopi lub górnicy będą bardziej produktywni.** Wybór profesji rolnika będzie trafny, choćby dlatego, że gospodarka Tropico w dużej mierze opiera się na zbiorze i przetwórstwie płodów rolnych. Przy wyborze sposobu, w jaki zyskałeś władzę, kusząca może się wydawać opcja z nadania CIA lub KGB, ale suma 2 tysięcy dolarów rocznie, którą będziesz dostawał jako agent, szybko wyda ci się śmieszna. **Zdecydowanie lepiej skorzystać z opcji: wybrany jako kapitalista.** Zwiększy to produktywność twego przemysłu. A zalety prezydenta? Najciekawsze są trzy możliwości: człowiek ciężko pracujący, geniusz finansowy oraz przedsiębiorczy. Gorzej, kiedy trzeba zabrać się za ustalanie wad. Tu najlepiej wybrać takie, które w możliwie najmniejszym stopniu będą oddziaływały na gospodarkę, a więc tchórza i maniaka religijnego.



Żołnierze będą cię dobrze strzec, jeżeli tylko wcześniej zapewnisz im godziwe wynagrodzenie



Farmy i przystanie

Rolnicy stanowią niezwykle ważną część społeczności Tropico. Ich zadaniem jest wyżywienie mieszkańców, którzy będą zaopatrywali się w jedzenie albo na targu, albo bezpośrednio u farmera. Nie wszystkie płody rolne nadają się jednak do spożycia. Trudno przecież wymagać, aby twoi poddani żywili się kawą lub cukrem! **Ich potrzeby żywnościowe zaspokaja kukurydza, ananasy i banany, natomiast kawa, cukier, tytoń i papaja wędrują na eksport lub są przerabiane przez przemysł (korzysta on też z produkcji ananasów). Aby ludność nie głodowała, na 30-40 mieszkańców powinna przypadać jedna farma.** Na stoły mieszkańców Tropico powędrują także owoce pracy rybaków. Te rybki, które nie zostaną zjedzone, będą puszkowane (pod warunkiem, że wzniesiono odpowiednią fabrykę) i wysyłane na eksport. Jak powinno wyglądać rolnicze zagospodarowanie twojej wyspy? Przede wszystkim pamiętaj o polach kukurydzy. Nad następnymi musisz się natomiast poważnie zastanowić. Sprawdź, jakim roślinom najbardziej sprzyja tropikańska gleba. **Jeśli to możliwe, załóż co najmniej po dwie plantacje tytoniu, ananasów i kawy.** Później pomyślisz również o cukrze. Jednak każda decyzja o budowie następnej farmy musi być uzależniona od liczby ludności. Po co ci farmy, które będą stały odłogiem, ponieważ brakuje ci rolników i nie ma komu na na nich pracować? Pamiętaj również, że od momentu budowy farmy do czasu, kiedy zaczyna ona przynosić zyski, muszą upłynąć co najmniej dwa lata.

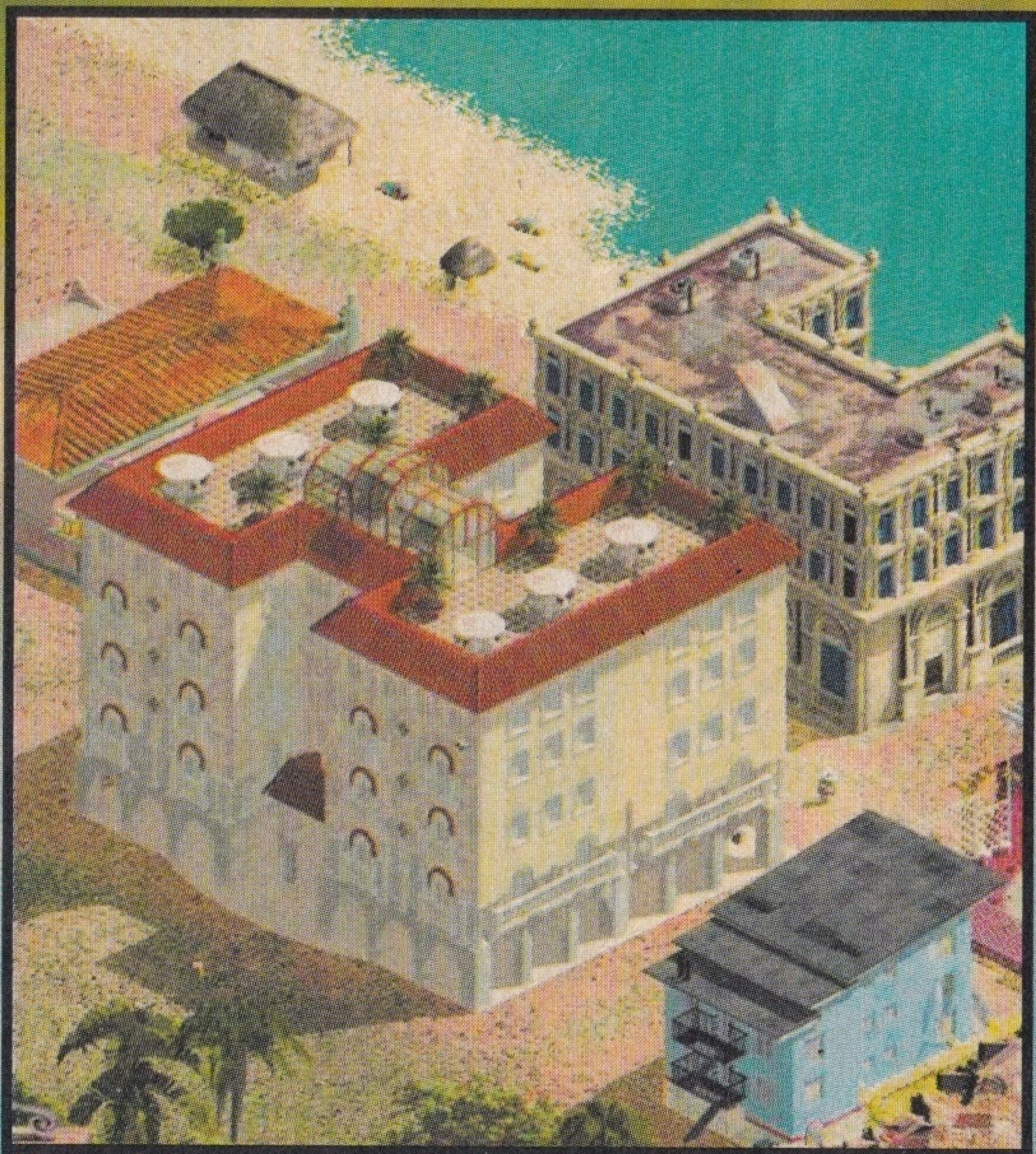




Uprawiane na farmie banany mogą być towarem eksportowym lub wyżywić mieszkańców

Turystyka

Turyści z bogatych państw zachodnich chętnie odwiedzą Tropico, jeśli tylko stworzysz im ku temu odpowiednie warunki. **W pewnym oddaleniu od centrum miasta i ośrodków przemysłu, przy samej plaży, zbuduj hotele oraz towarzyszącą im infrastrukturę, taką jak baseny, tężnie czy sklepy z upominkami.** Pamiętaj, że każdy turysta ma swój limit wydatków i jeśli ustalisz wysokie ceny, to i tak nie będzie w stanie skorzystać z oferowanych mu atrakcji, a w dodatku wróci do domu ze złą opinią o wyspie (co odbije się na całym ruchu turystycznym). Turyści chętnie odwiedzą restauracje, puby, kabarety, nocne kluby i kasyna, ewentualnie założą skrytki bankowe. Kiedy już zbudujesz lotnisko, zaczną częściej odwiedzać Tropico i w dodatku przyniosą ci dodatkowy dochód, płacąc za miejscówki w samolotach. **Fatalny wpływ na turystykę mają zawirowania polityczne (ogłoszenie stanu wojennego czy walki z powstańcami) oraz zniszczenie środowiska naturalnego.**



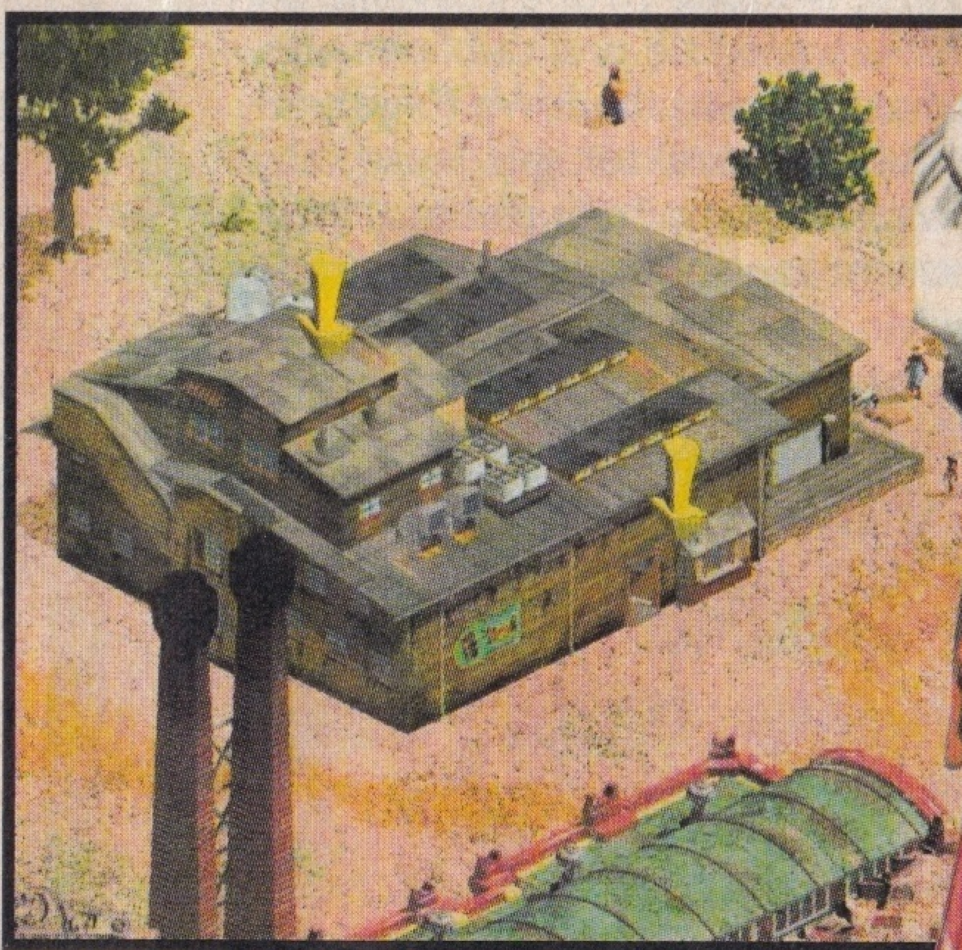
Kompleks wypoczynkowy na wybrzeżu, czyli hotele, plaża i restauracje, przyciągną turystów

Przemysł i kopalnie

Zbuduj obóz drwali oraz tartak, gdyż na Tropico, nawet jeśli w opcjach wybierzesz klimat pustynny, będzie rosło wystarczająco dużo drzew. Tartak spełnia rolę służebną wobec obozowiska drwali, czyli przerabia ścięte pnie na drewno wyższej jakości. Dlatego staraj się usytuować tartak i obozowisko drwali w niewielkiej odległości od siebie. Jeśli obok twego miasta znajdują się złoża surowców, natychmiast zbuduj kopalnie i rozpocznij wydobycie. **Boksyty i złoto mogą dostarczyć twemu skarbcowi naprawdę solidnego zastrzyku gotówki.** Jeśli złoża są spore, możesz skierować na nie górników nawet z dwóch lub trzech kopalni. Odkrycie kopalni złota obok miasta w zasadzie „ustawia" ci grę, zwłaszcza na początku.

Najbardziej efektywna wydaje się fabryka konserw. Dzięki niej możesz zapakować do puszek ryby i ananasy oraz paczkować kawę. Zawsze coś zarobisz. **Ogromne dochody może też przynieść fabryka cygar oraz gorzelnia rumu, a na światowych rynkach uznanie zyska wyrabiana na Tropico luksusowa biżuteria (najdroższy towar eksportowy).** Jednak decyzję o tym, jakie fabryki należy budować, powinieneś podejmować na podstawie analizy wytwarzanych surowców. Bo czyż ma sens wznoszenie zakładów jubilerskich, jeśli nie wydobywasz złota, albo stawianie fabryki cygar, jeśli nie uprawiasz tytoniu?

Produkcję każdego zakładu przemysłowego na Tropico możesz usprawnić. Zanim jednak zdecydujesz się na zainwestowanie niemałych pieniędzy w kupno określonych udoskonaleń, zorientuj się, czy na pewno są ci potrzebne (np. po co zwiększać wydobycie żelaza w kopalni złota?).



Dzięki fabryce konserw twoje puszki z ananasem i rybami zaleją zachodnie rynki



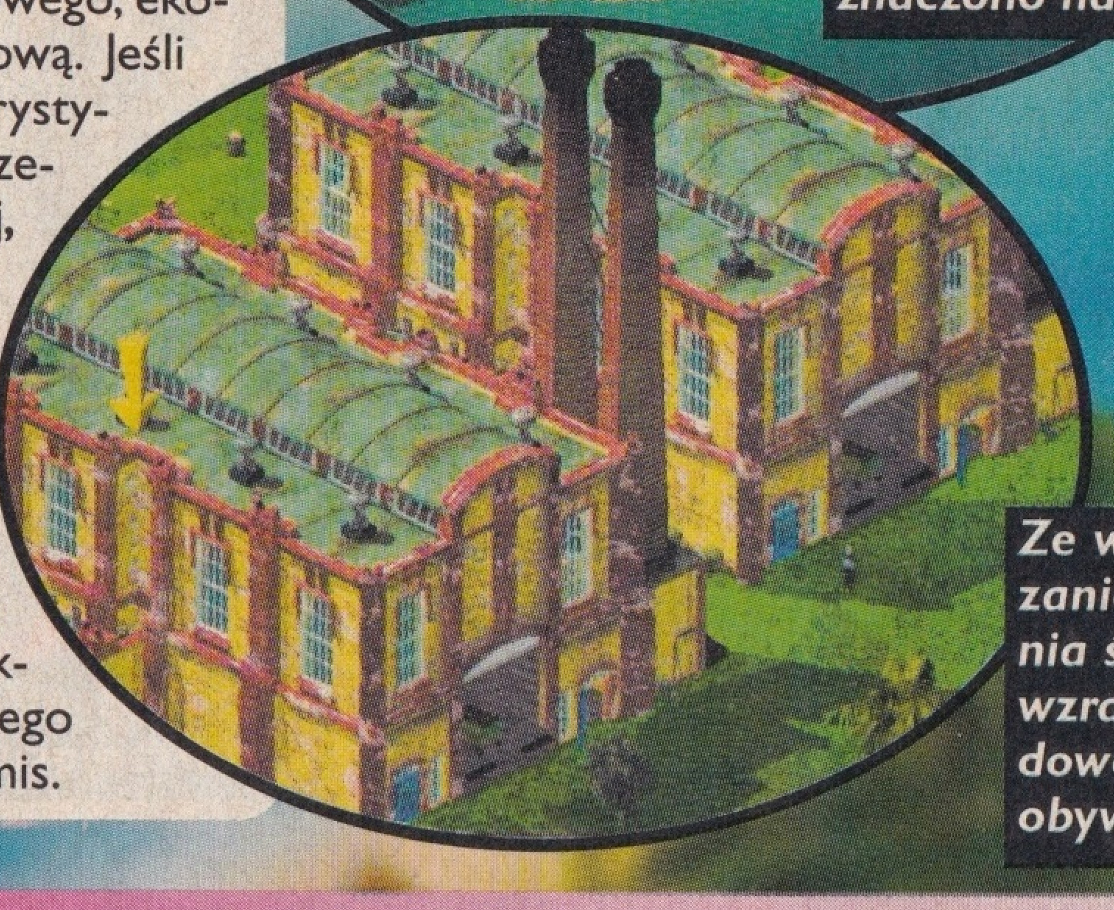


Zanieczyszczenie środowiska

Oto smutny efekt urbanizacji i uprzemysłowienia. Nie da się go jednak całkowicie uniknąć, zwłaszcza jeśli zamierzasz inwestować w rozwój przemysłu i budowę kopalń zdecydowanie niszczących środowisko naturalne. Taka jest właśnie cena nowoczesności. **Niestety, trudno znaleźć sposób, aby ludność twojej wyspy była zadowolona z panujących na niej warunków ekologicznych.** Pomimo stosowania czystego paliwa w elektrowniach (gaz), wydania dekretu ustalającego normy zanieczyszczenia oraz dekretu antyśmieciowego, ekologia może być twoją piętą achillesową. Jeśli skoncentrujesz się na rolnictwie i turystyce, to zagrożenie Tropico zanieczyszczeniami nie będzie takie duże. **Gorzej, jeśli zdecydujesz się na uprzemysłowienie swej wyspy (a jest to jednak konieczne posunięcie). W każdym razie staraj się, aby ludzie nie mieszkali na „tropikańskim Śląsku".** Uważaj też, by zakłady przemysłowe, elektrownie i bloki mieszkalne nie zbliżały się zanadto do kompleksów turystycznych. Źródłem twojego sukcesu będzie przemyślany kompromis.

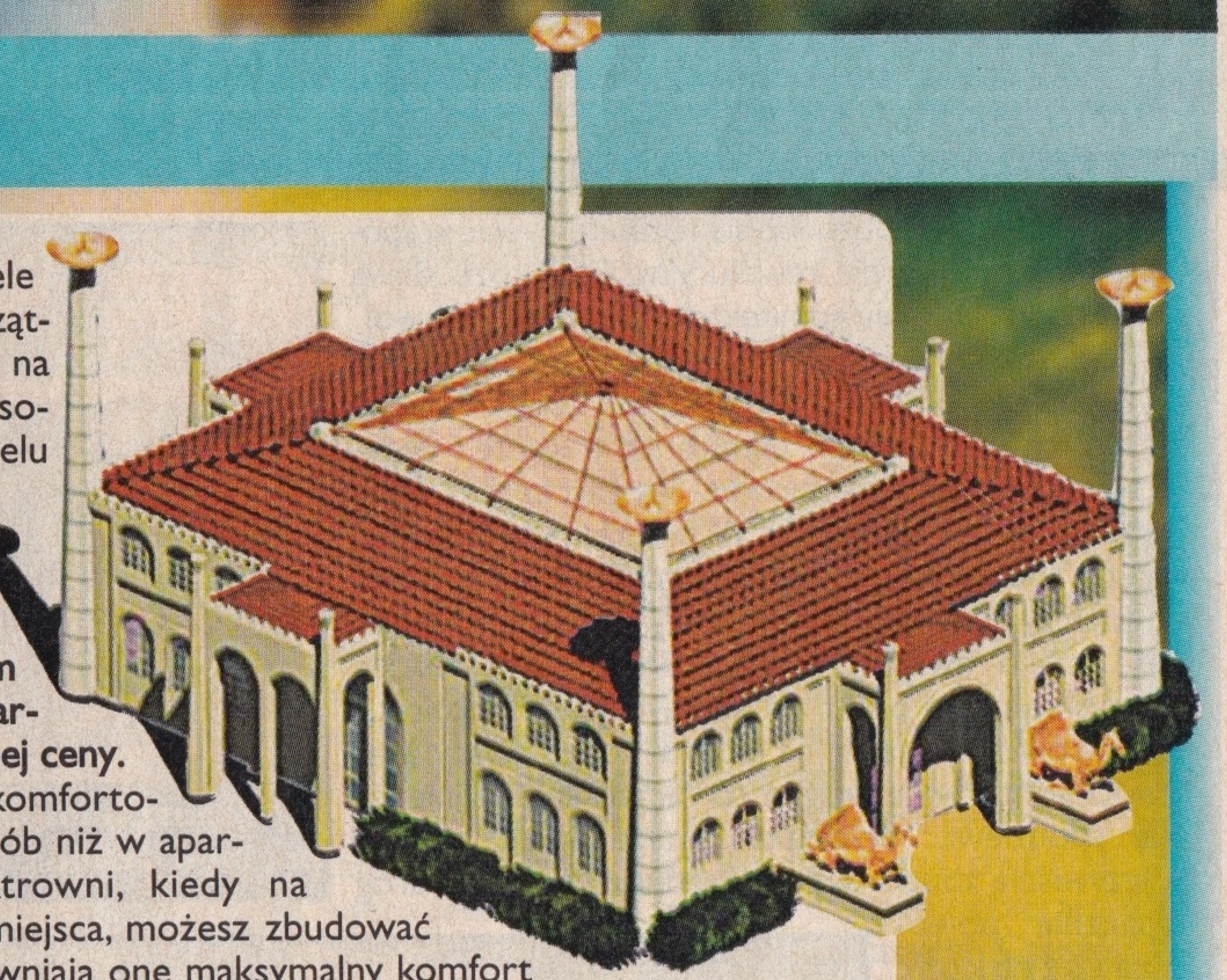


Mieszkańcy tej wyspy mają powody do narzekania na ochronę środowiska (zanieczyszczenia zaznaczono na czerwono)

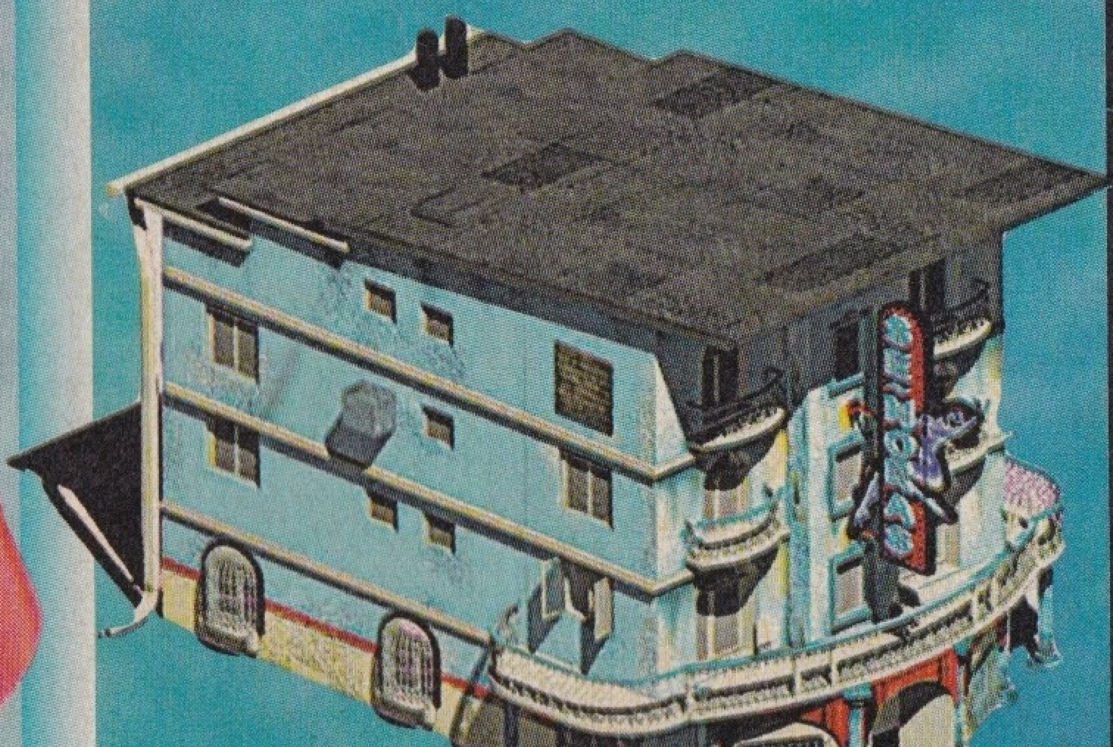


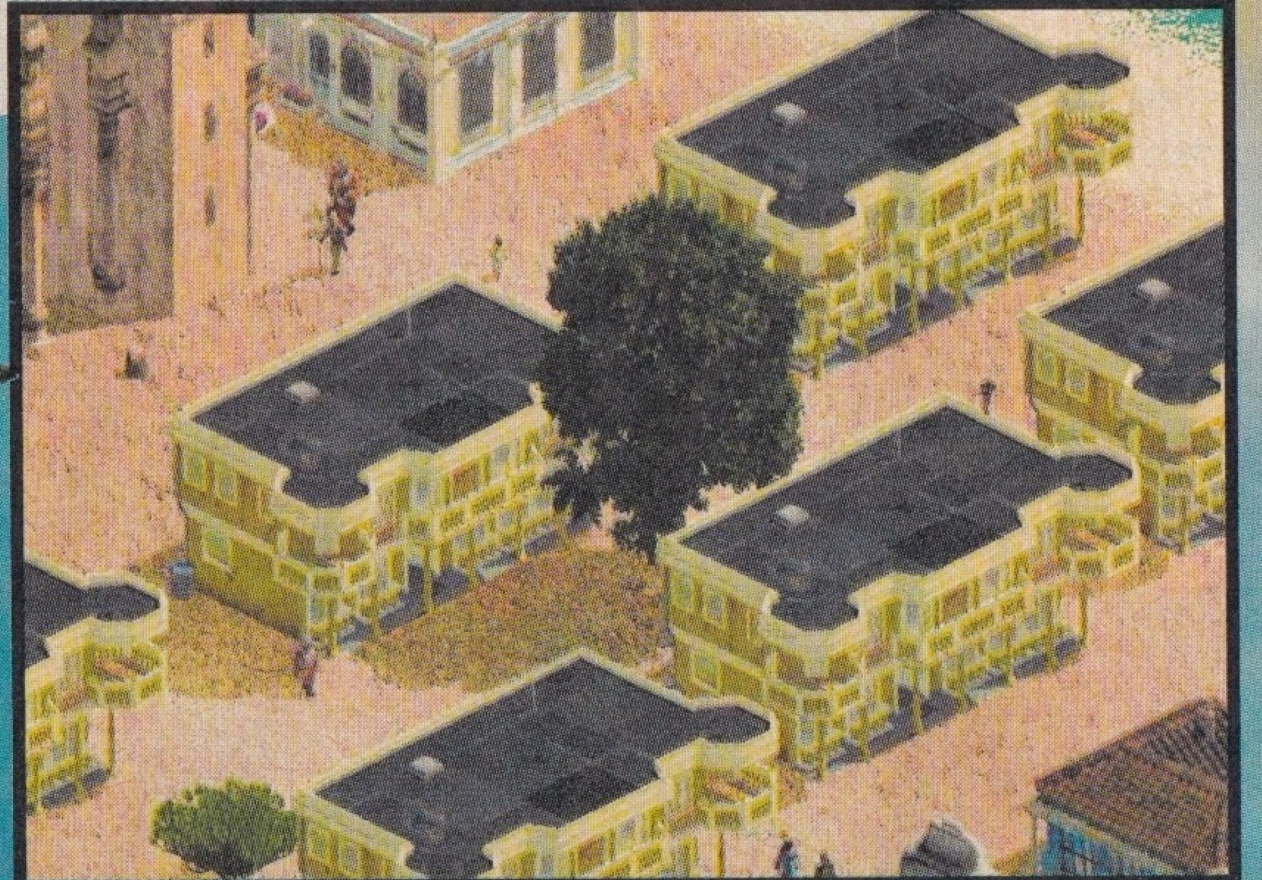
Ze wzrostem zanieczyszczenia środowiska wzrasta niezadowolenie obywateli

Domy



Na Tropico możesz wznosić wiele rodzajów domów, ale na początku warto się skoncentrować na budynkach, które – zapewniając wysoki standard – służą jednocześnie wielu mieszkańcom, czyli na kompleksach apartamentów. **Jeśli zawrzesz umowę handlową z Rosją (postaraj się zrobić to jak najszybciej), to zyskasz tym samym możliwość budowania bloków i apartamentów za połowę ich nominalnej ceny.** Bloki z wielkiej płyty nie są zbyt komfortowe, ale mieści się w nich więcej osób niż w apartamentach. Po postawieniu elektrowni, kiedy na wyspie pozostanie jeszcze sporo miejsca, możesz zbudować osiedla luksusowych domów. Zapewniają one maksymalny komfort mieszkania. **Nie traktuj gospodarki budowalnej jako sposobu zarobkowania. Istnienie porządnych domów ma spowodować dwie rzeczy: powstrzymać mieszkańców od wznoszenia ohydnych lepianek oraz sprawić, by wzrosło ich zadowolenie z warunków panujących na wyspie.** Ustal czynsze na takiej wysokości, aby Tropikan było stać na dobre mieszkanie. Pamiętaj, że Tropico nie ma wyglądać jak Warszawa, czyli nie buduj po jednej stronie wyspy osiedli mieszkaniowych, a po drugiej zakładów pracy, bo twoi obywatele większość czasu spędzą w podróżach.





Luksusowe apartamenty. Mieszkający w nich ludzie są zadowoleni z warunków i swego el Presidento

Budynki państwowe

Na początku gry najważniejsze jest wzniesienie dwóch budynków państwowych: Departamentu Stanu i Biura Imigracyjnego. **Kiedy zbudujesz Departament Stanu, możliwe będzie podpisanie porozumienia gospodarczego z Rosją i Stanami Zjednoczonymi.** Na początku gry o wiele ważniejszy okazuje się układ z Rosją, gdyż pozwoli ci on na budowanie apartamentów i bloków za pół ceny. Jeśli nie zbudujesz Departamentu Stanu, nie będzie możliwa praca nad jakimkolwiek dekretem dyplomatycznym. Jego istnienie umożliwi ci także wpływanie na politykę mocarstw wobec twojej wyspy. Jeśli na najwyższym stopniu politycznej trudności zaniedbasz budowę tego gmachu, to po kilku latach doczekasz się interwencji amerykańskich komandosów. A tego chyba nie chcesz...



Kościół może się przydać, gdy chcesz zdobyć popularność wśród wiernych

Biuro Imigracyjne, dysponujące pełną obsadą pracowników, pozwoli ci na podwyższenie liczby przybywających na Tropico obcokrajowców. W późniejszym okresie możesz już selekcjonować przybyszów i wydać rozkaz preferowania osób z odpowiednimi kwalifikacjami.

Następnym ważnym gmachem, który powinieneś zbudować, jest Arsenał. Tu zatrudniasz generałów dowodzących tropikańską armią. **Aby postawić Wartownię (zwiększenie kontroli rządu nad przyległymi terenami), musisz mieć co najmniej jednego generała.** Zbadaj wykresy przestępczości i w miejscach najbardziej narażonych na wpływ elementów kryminalnych zbuduj posterunek policji. Swoich przeciwników możesz też profilaktycznie zamykać w Areszcie. W końcu odrobina ostrożności nie zaszkodzi.

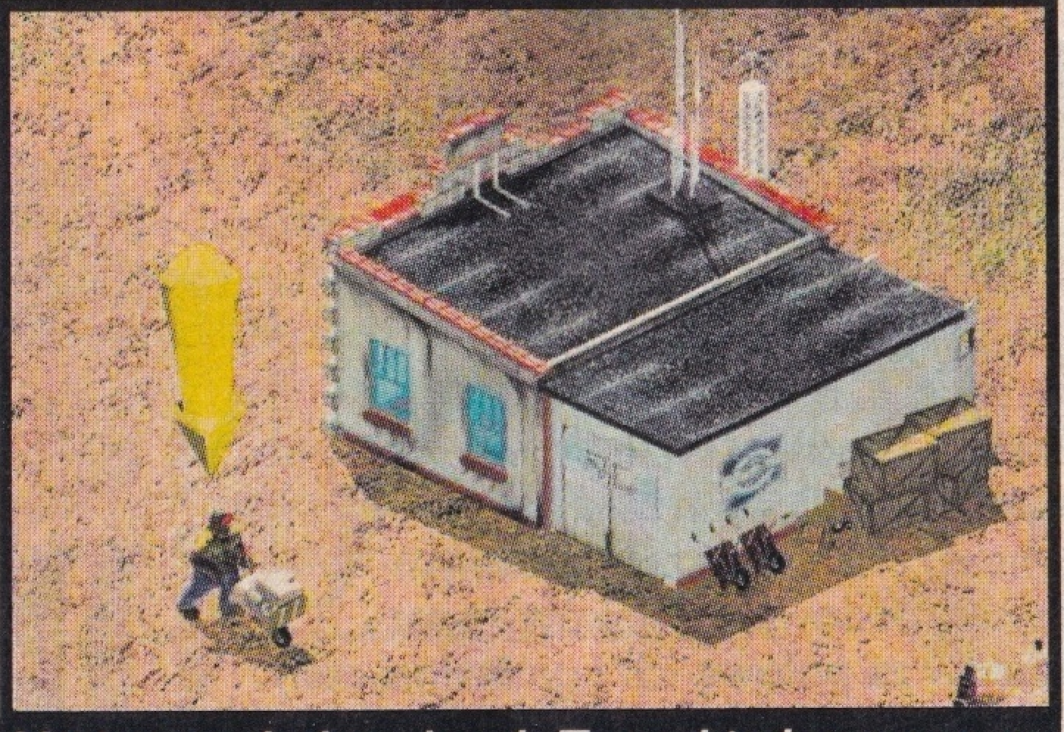


Więzienie jest puste. Ale jeśli ktoś nie będzie wystarczająco kochać swego el Presidente...

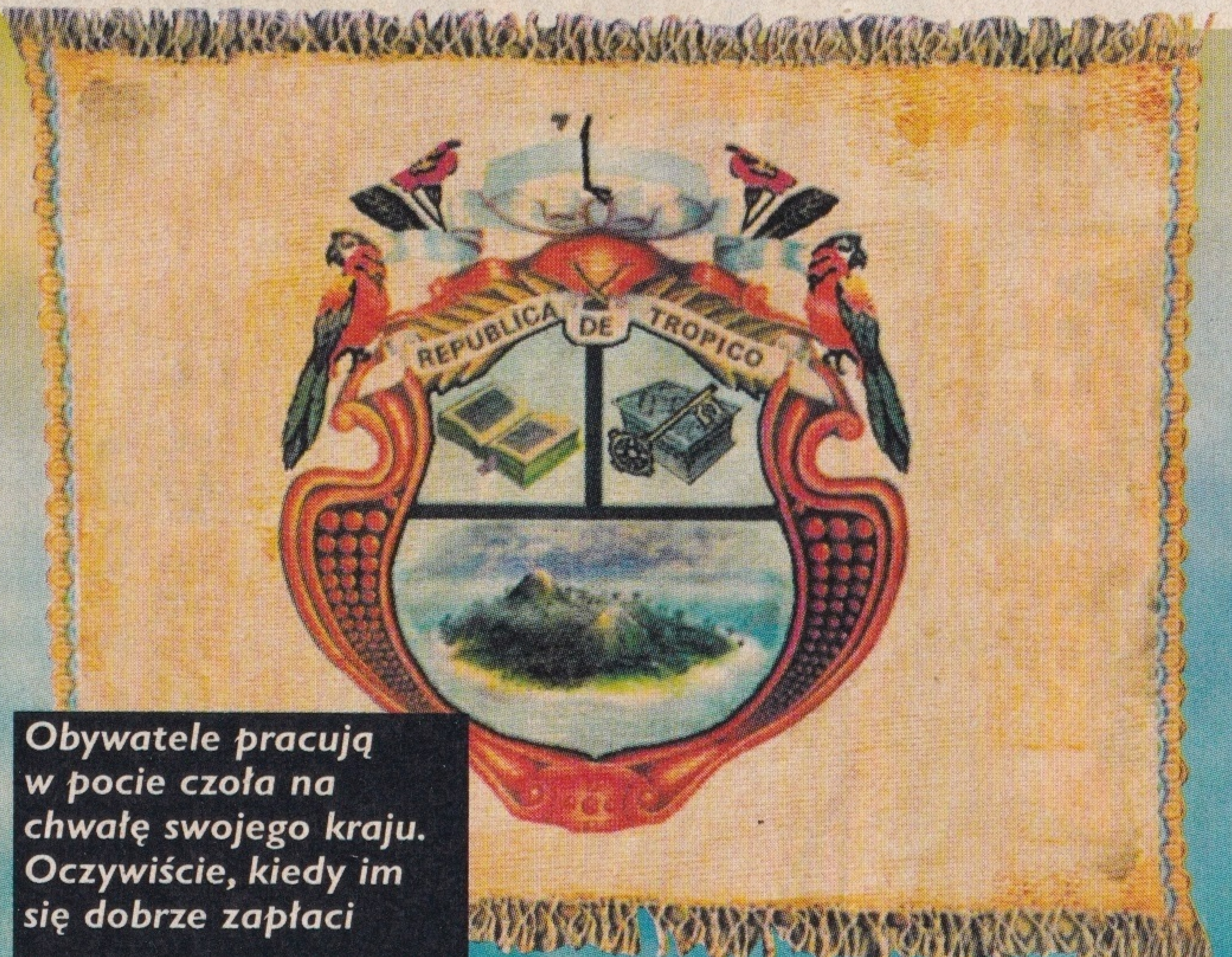
Ruch mieszkańców i towarów

Obywatele Tropico nie są automatami czy robotami, które – wyznaczone do realizacji danego zadania – będą pracować tak długo, póki wszystkiego nie zrobią. Tropikanie muszą jeść oraz spać, tak więc zobaczysz, że często pracownicy szwendają się po wyspie, zamiast zająć się zwiększaniem twoich dochodów. **Aby ich zmusić do efektywnego działania, trzeba stworzyć odpowiednie warunki. Tropikanie nie mogą spędzać dnia na podróżach pomiędzy miejscem pracy, targowiskiem (lub farmą) i domem.** Jeśli obywatel będzie mógł zaspokoić wszelkie niezbędne potrzeby życiowe w pobliżu miejsca pracy, to będzie pracował efektywniej. Jeśli zechcesz wzmóc ekspansję na niezagospodarowane części wyspy, najpierw wybuduj w odległym punkcie biuro transportowe, a następnie farmy i domy. W ten sposób stworzysz zalążek jakby oddzielnego miasteczka, które zapewni przynajmniej szybsze działanie robotników budowlanych. Pamiętaj jednak, że Tropico powinno się rozbudowywać w sposób ewolucyjny, a nie rewolucyjny. Czyli rozbudowa krok po kroku, a nie architektoniczne rozbójnictwo!

Wszelkie wytwarzane towary eksportowe muszą być najpierw przekazane do portu i załadowane na statki. Ich transportem zajmują się tragarze i dlatego powinieneś dysponować wystarczającą liczbą przedstawicieli tego fachu. W przeciwnym wypadku do tej roboty wezmą się sami robotnicy, a to z kolei obniży efektywność ich pracy. Pamiętaj również, że istnieje związek między wydajnością fabryki a uzyskiwaniem przez nią surowców. Jeśli plantacja ananasów znajduje się na jednym końcu wyspy, a fabryka konserw na drugim, to raczej nie powinieneś się spodziewać wyeksportowania wielu puszek. Oczywiście zbudowanie rozsądnego systemu dróg znacznie polepsza szybkość transportu.



No i masz babo placek. Teraz biedny pracownik musi pchać taczki przez kilka kilometrów



Obywatele pracują w pocie czoła na chwałę swojego kraju. Oczywiście, kiedy im się dobrze zapłaci



Jeśli na wyspie zabraknie tragarzy potrzebnych do noszenia zbiorów, mieszkańcy sami będą przenosić do portu wyprodukowane towary

Zdobycie wykształcenia i zawody

Na początku rozgrywki dysponujesz głównie Tropikanami nie mającymi wykształcenia i twoja głowa w tym, abyś jak najszybciej podniósł intelektualny poziom społeczeństwa. **Przede wszystkim wybuduj więc szkołę średnią.** Uwierz, że ta inwestycja, wykonana na początku gry, zaprocentuje w przyszłości. Jeśli pomimo ustalenia atrakcyjnej płacy nikt nie zdecyduje się na objęcie posady nauczyciela, sprowadź kandydata na to stanowisko z zagranicy. **Najczęściej nie ma sensu wykorzystywać wszystkich możliwych etatów w szkole, gdyż Tropikanie nie są zbyt chętni do nauki.** Staraj się więc utrzymywać tylu nauczycieli, ilu potrzeba do zaspokojenia potrzeb mieszkańców wyspy. W praktyce oznacza to, że docelowo wystarczy ci trzech lub czterech pedagogów (podobnie rzecz się ma, jeśli chodzi o uniwersytet i kształcenie osób z wyższym wykształceniem).

Każdy Tropikanin może mieć kilka zawodów, ale kiedy bliżej przyjrzysz się charakterystykom, bez trudu odkryjesz, w czym jest naprawdę dobry. Najlepiej, by fachowiec pracował w swym wyuczonym zawodzie. Nabywanie doświadczenia zawodowego jest z kolei wprost proporcjonalne do czasu spędzonego w danej pracy. Im lepszy fachowiec, tym większa będzie efektywność jego pracy.



Bankier musi być człowiekiem wykształconym. Inaczej nikt nie da mu pod opiekę pieniędzy



Uniwersytet jest kuźnią młodych kadr. Teraz rodzimi fachowcy przejmą stery w państwie

Zatrudnienie pracowników

W każdym państwie są tak zwane stanowiska strategiczne, które muszą zostać obsadzone. W trakcie zabawy w rządzenie Tropico na różnych etapach gry najważniejsze będą rozmaite zawody. Na początku powinieneś dysponować prężnie działającym Biurem Projektowym oraz znaleźć ludzi do pracy na nowo powstałych farmach, w kopalniach czy obozach drwali. Niespecjalnie przydadzą ci się natomiast tragarze i dokerzy. Z kolei kiedy zabudujesz już całą wyspę (no, to rzadko się zdarza, chyba że wyspa jest nieduża), to po co ci stado pobierających pensje robotników budowlanych? **Często sprawdzaj, jak wygląda poziom zatrudnienia. Program poinformuje cię, że zabrakło energii (bo jakiś energetyk rzucił pracę), ale nie powie, że nie masz właśnie nauczycieli, dyplomatów, robotników w fabryce czy farmerów.** Oczywiście wszystkie instytucje i fabryki działają najbardziej efektywnie przy pełnym poziomie zatrudnienia, nie do wszystkich jednak należy od razu kontraktować maksymalną liczbę pracowników. Wszystko zależy od tego, na co położysz nacisk na początku gry i w jakim kierunku będzie się rozwijać twoja wyspa.



Uczelnia, fabryki, obiekty sportowe i puby. Raj dla bezrobotnych Tropikan



Lotnisko może przyjmować turystów oraz oficjalnych gości. Znajdą tu zatrudnienie specjaliści z wyższym wykształceniem

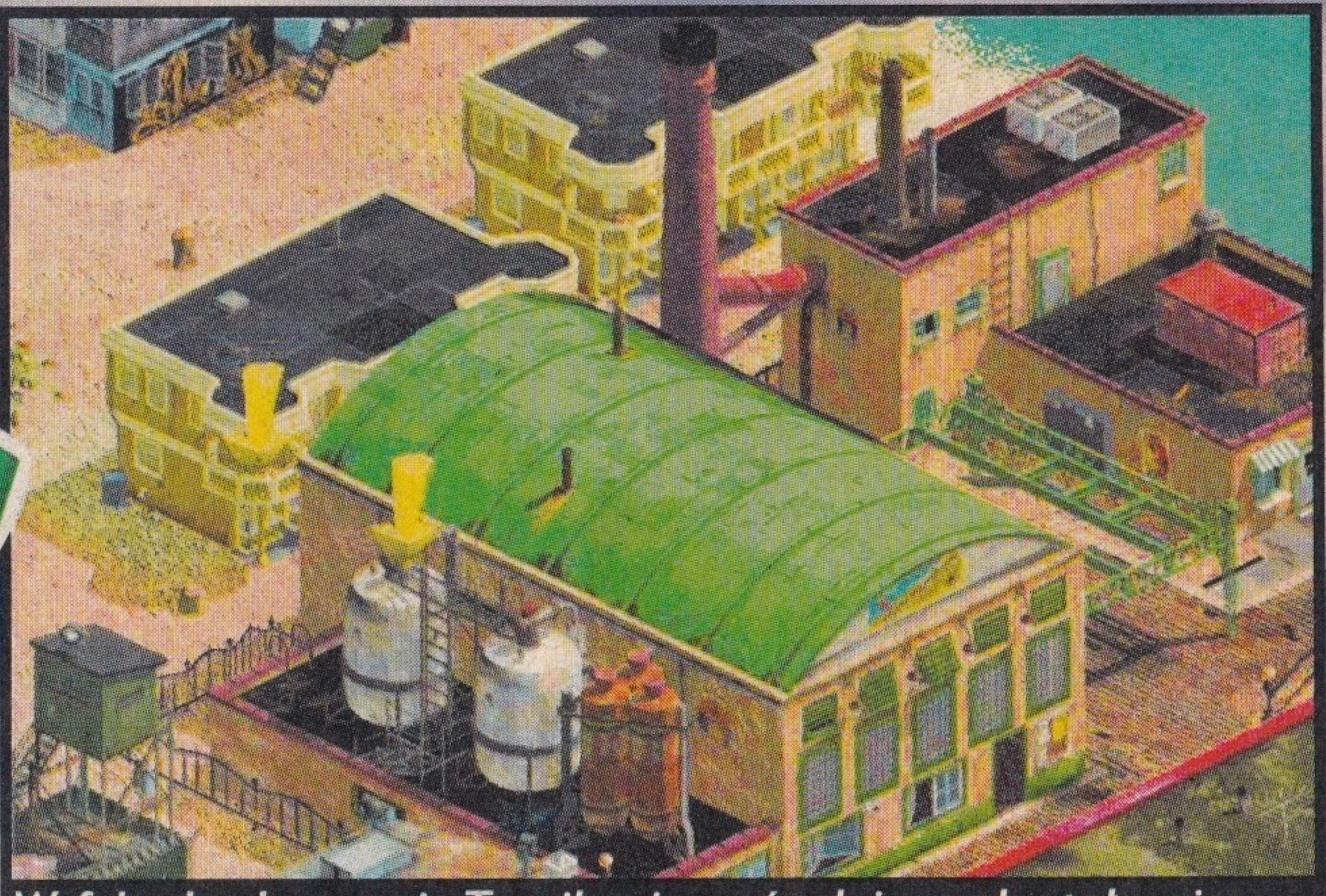


Pensje pracownicze

Każdy pracujący Tropikanin otrzymuje miesięczne wynagrodzenie. Masz pełną dowolność w jego ustalaniu, ale tylko teoretycznie, gdyż ograniczają cię w tej kwestii prawa gorsze niż wszystkie stanowione przez rządy, a mianowicie twarde prawa ekonomii. Zanim zaczniesz „żonglować" pensjami swych podwładnych, zapamiętaj pięć poniższych zasad.

Weź również pod uwagę, że jeśli skarb państwa wykaże zbyt duży debet i narazisz się w ten sposób Bankowi Światowemu, to w konsekwencji pensje najlepiej zarabiających zostaną automatycznie zredukowane!

1. Niskie zarobki – to niskie poczucie zadowolenia. Twoi poddani porównują swe pensje z mieszkańcami innych wysp karaibskich i lepiej byłoby, gdyby wynagrodzenie zachęcało do imigracji, a nie emigracji.
2. Ludzie lepiej wykształceni powinni lepiej zarabiać. Nie utrzymasz na wyspie dobrze przygotowanego fachowca, płacąc mu marne grosze.
3. Obniżanie pensji źle wpływa na samopoczucie ludzi. A wiadomo nie od dziś, że z niewolnika nie ma pracownika
4. Pracownicy, na których szczególnie ci zależy, powinni zarabiać ciut więcej niż inni ludzie mający podobne do nich wykształcenie. Na przykład, jeśli chcesz, aby kopalnia złota szybko zyskała górników, zaproponuj im troszkę wyższe wynagrodzenie niż pozostałym niewykształconym Tropikanom.
5. Najlepiej, kiedy wszyscy ludzie tak samo wykształceni zarabiają tyle samo. Na przykład, po podstawówce – 10 dolarów, po szkole średniej – 20 dolarów, po uniwersytecie – 30 dolarów. Oczywiście podane sumy są propozycją, gdyż będą różnić się w zależności od rozwoju cywilizacyjnego w danym momencie zabawy.



W fabrykach pracują Tropikanie ze średnim wykształceniem. Muszą więc mieć stosowne do umiejętności pensje



Jeśli chcesz być pewien, że twoje kopalnie nie narzekają na brak górników, płać im trochę więcej niż innym robotnikom

Twoje szwajcarskie konto

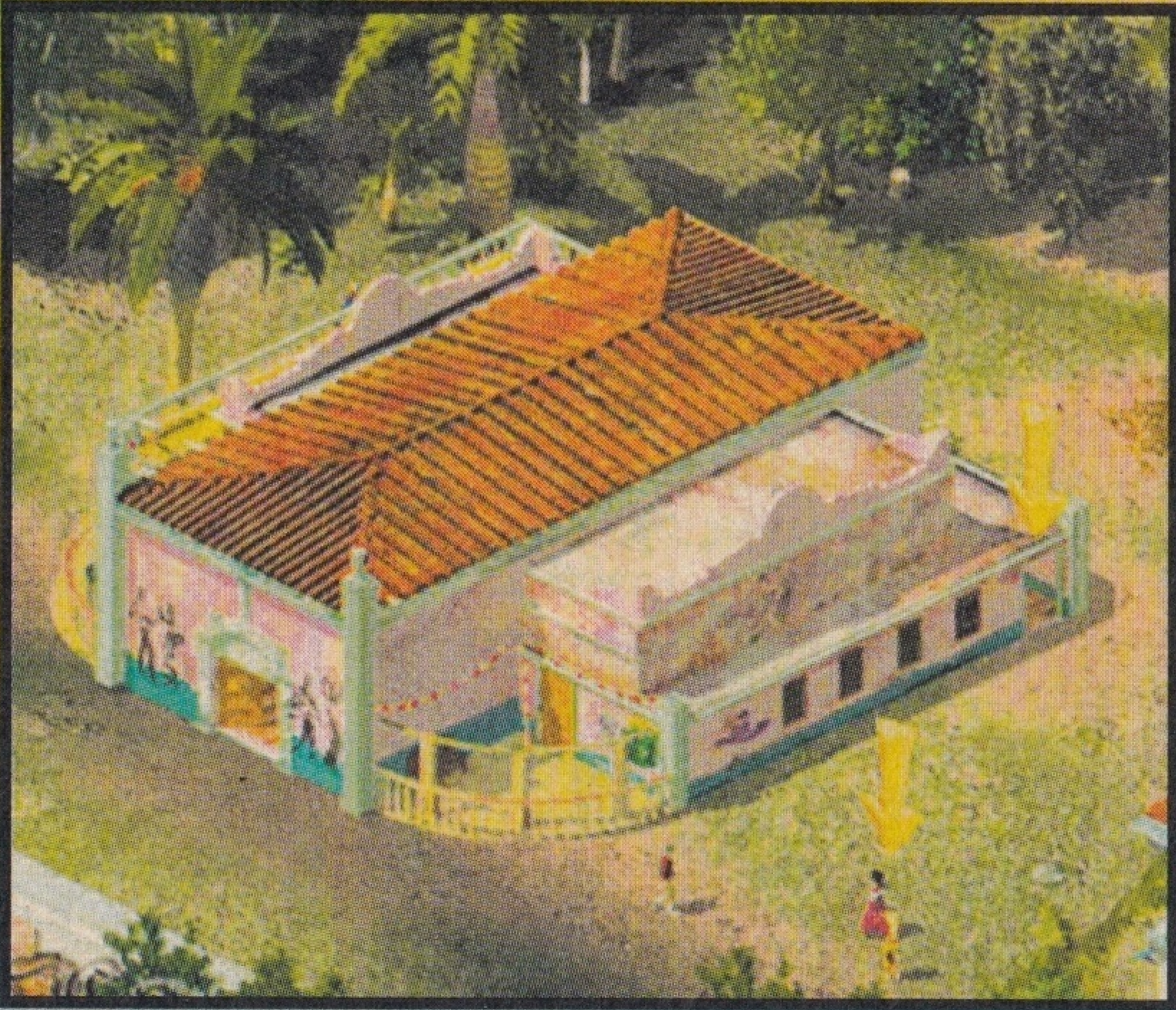


Jako prezydent możesz odkładać oszczędności na tajnym koncie

Wysokość twego tajnego funduszu prezydenckiego ma nie tylko prestiżowe znaczenie. Jest czymś znacznie ważniejszym niż tylko ozdobnikiem w grze, gdyż poważnie wpływa na jej końcowy rezultat. **Postaraj się więc jak najszybciej zacząć gromadzić kasę na prywatnym tajnym koncie.** Aby rozpocząć przelewy, musisz wznieść bank, zatrudnić bankierów i wydać im dyspozycję zajmowania się twym tajnym kontem (nie będą mogli robić niczego innego poza tym). Im więcej wysoko wykwalifikowanych bankierów będzie sprawowało pieczę nad twoimi prywatnymi interesami, tym lepszą emeryturę sobie wyszykujesz!

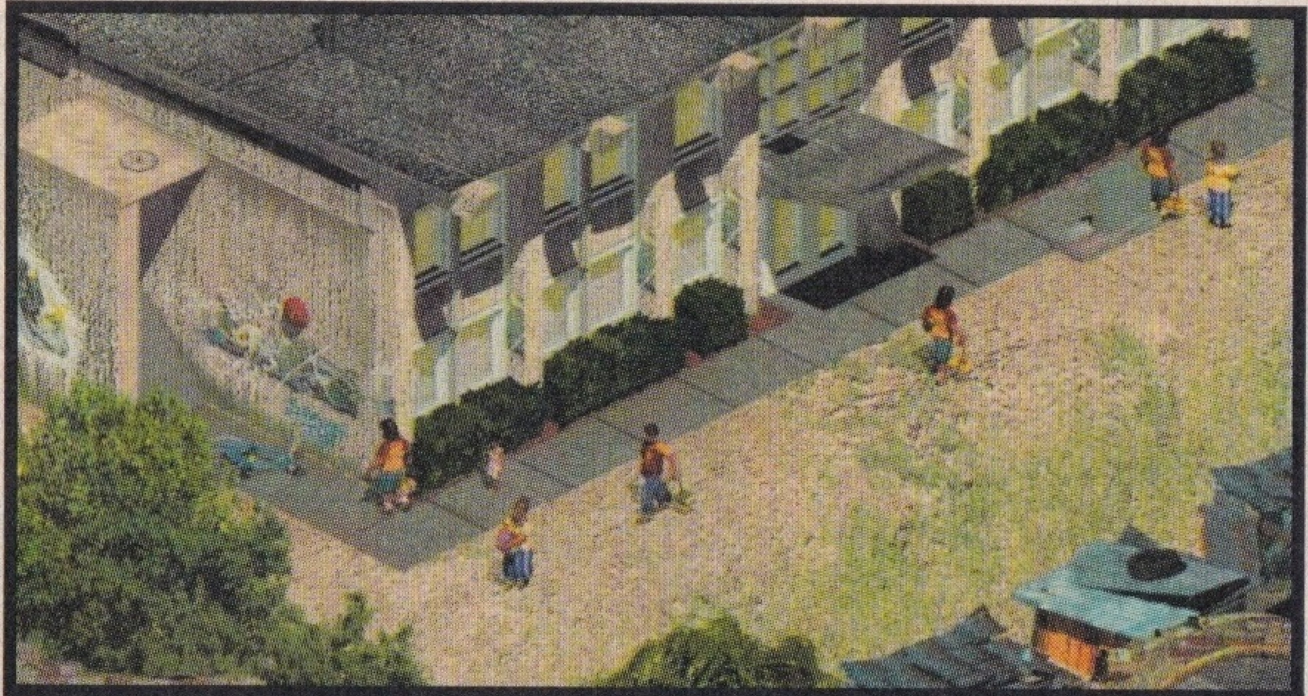


El Presidente mieszka w pałacu, ale co będzie po zakończeniu kariery? Warto sobie odłożyć co nieco



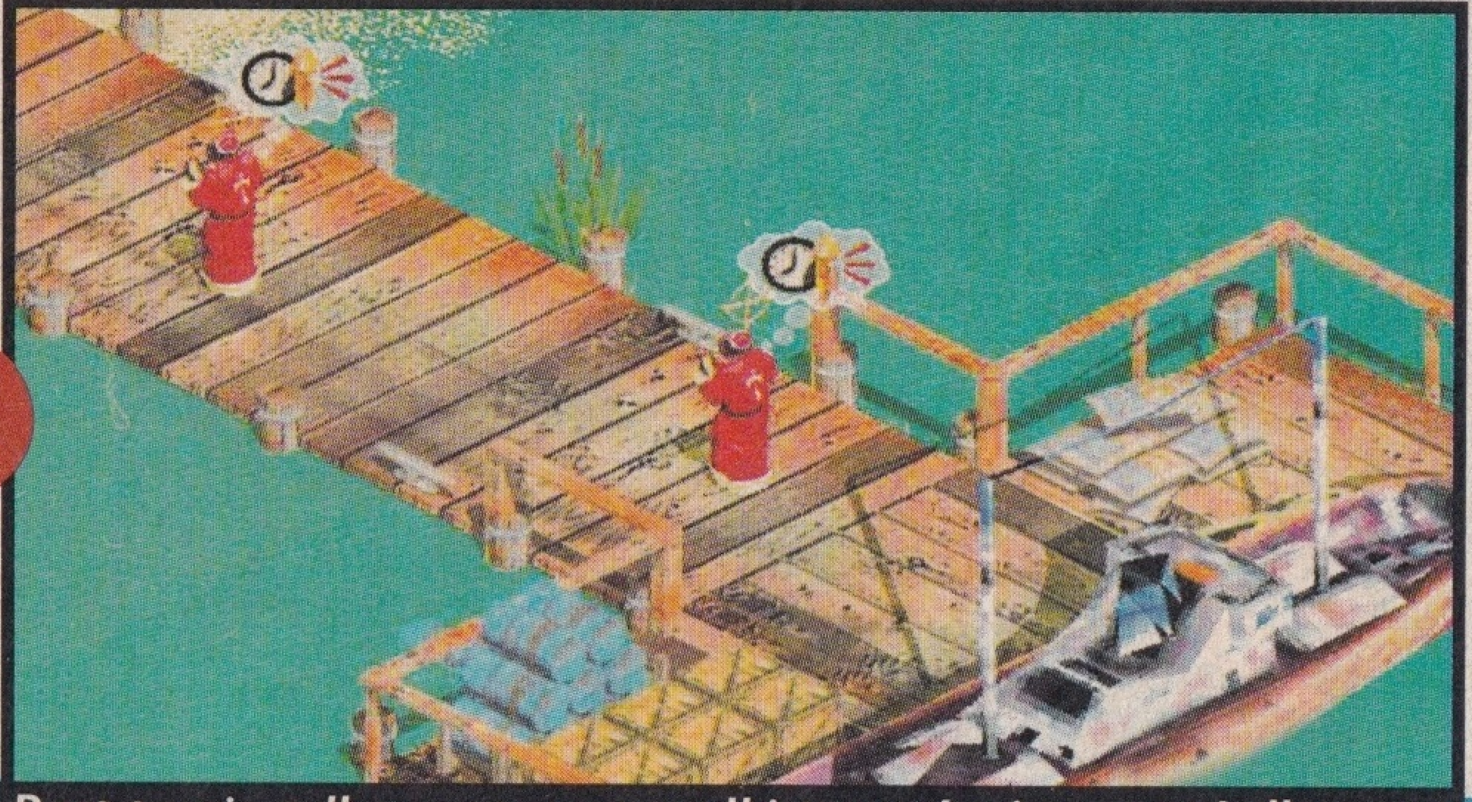
Stołować się w tej restauracji mogą tylko bogaci. El Presidente mógłby kupić sto takich jadłodajni

Sprowadzanie specjalistów



Szkoła średnia to kolejny etap w drodze do kariery. A gdy otrzymasz wyższe wykształcenie, będzie ci się lepiej żyło

Ponieważ ogromna większość Tropikan ma zaledwie wykształcenie podstawowe, więc z całą pewnością nie będziesz w stanie poradzić sobie z wymogami współczesnej gospodarki, korzystając tylko z miejscowej siły roboczej. **Oczywiście prędzej czy później szkoła średnia i uniwersytet wykształcą fachowców, ale przedtem musisz sprowadzić ich z zagranicy.** Wiążą się z tym następujące problemy. Po pierwsze, taka operacja kosztuje (i cena stale rośnie), po drugie, zwykle nie następuje natychmiast, po trzecie wreszcie, fakt, że sprowadziłeś obcokrajowca, nie oznacza, że za chwilę nie zrezygnuje on z pracy i nie opuści swego stanowiska. Musisz go więc zachęcić do wydajnej i ofiarnej pracy na twojej wyspie, oferując mu odpowiednio wysoką pensję. **Uważaj, aby skoordynować wszelkie działania i nie nabudować gmachów wymagających zatrudnienia obcokrajowców, jeśli nie masz funduszy na ich sprowadzenie.** Pamiętaj również, że idealna jest sytuacja, kiedy sam szkolisz fachowców.

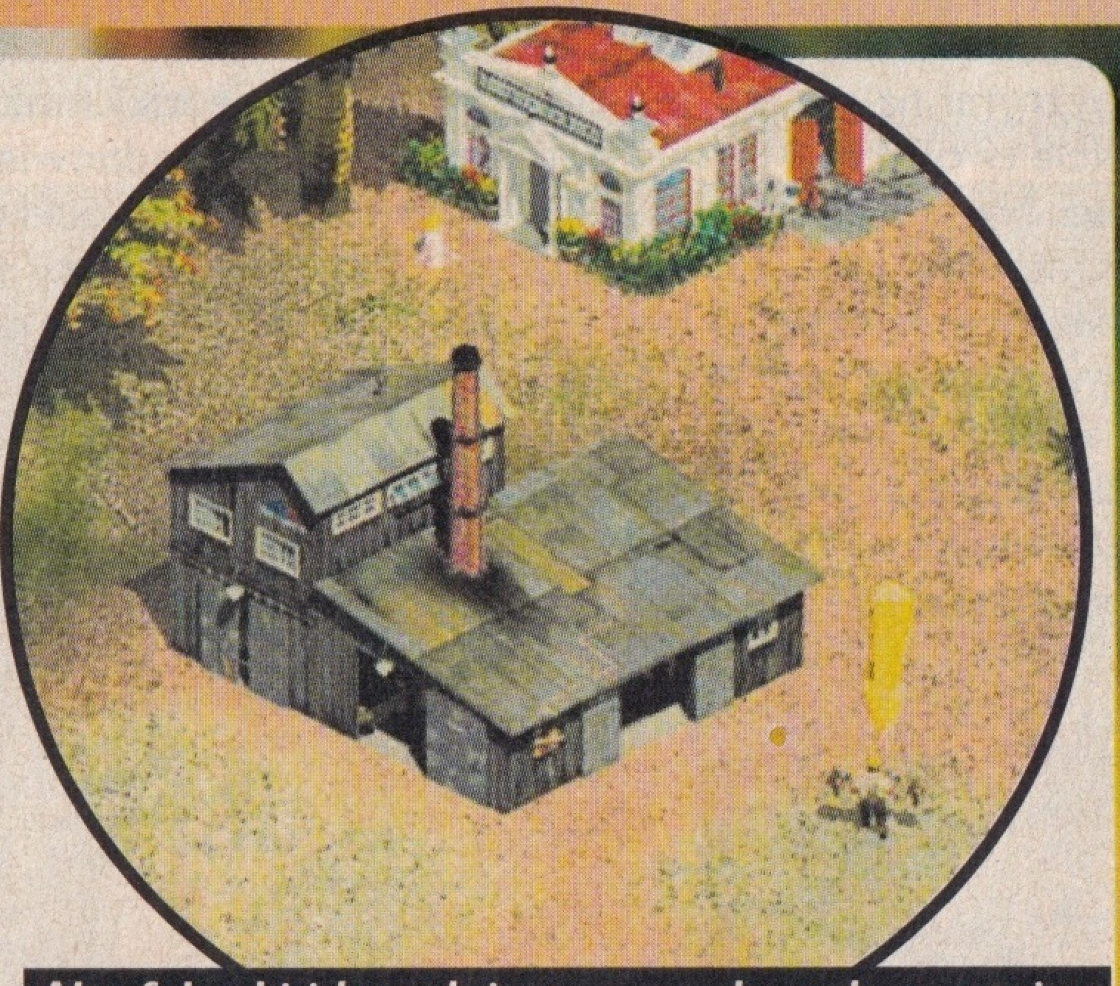


Port to nie tylko centrum wysyłki towarów i przystań dla turystów. Na statkach mogą przybywać zagraniczni fachowcy

Elektryfikacja

Już towarzysz Włodzimierz Lenin wiedział, że elektryfikacja ma podstawowe znaczenie dla rozwoju gospodarki. Na Tropico również nadejdą czasy, kiedy brak elektryczności stanie się hamulcem postępu. **Przede wszystkim zasilania wymagają udoskonalenia we wszystkich fabrykach, a także lotniska, stacje telewizyjne, szpitale itp. Jednak budując elektrownię, musisz zwrócić uwagę na trzy rzeczy.** Po pierwsze, każda ma swój maksymalny zasięg, a żeby go powiększyć, należy zbudować podstacje napięcia. Po drugie, aby elektrownia działała na maksymalnych obrotach, trzeba w niej zatrudnić pełną ekipę pracowników. I, uwaga, wszyscy muszą mieć wyższe wykształcenie. Wreszcie, po trzecie, elektrownia niedobrze wpływa na środowisko naturalne. Dlatego staraj się jej nie budować tuż obok osiedli mieszkaniowych i nawet nie myśl, aby wznosić ją w pobliżu terenów, które chcesz zagospodarować turystycznie. Możesz zdecydować, czy elektrownia ma być zasilana węglem, czy gazem. Wariant drugi to na pewno lepszy wybór, chociaż nie pozbawiony pewnych wad. Rosną bowiem wtedy koszta eksploatacji elektrowni, ale za to zanieczyszczenie środowiska jest zdecydowanie mniejsze niż w przypadku zasilania węglem.

Przez pewien czas nie będziesz potrzebował pełnej obsady stanowisk w elektrowni, więc nie zatrudniaj pracowników ponad potrzeby. Oni muszą dobrze zarabiać, a poza tym Tropikanie z wyższym wykształceniem mogą ci się przydać także w innych miejscach. Jednak po pewnym czasie zobaczysz, że jedna czy dwie elektrownie to za mało, by zaspokoić potrzeby mieszkańców Tropico.



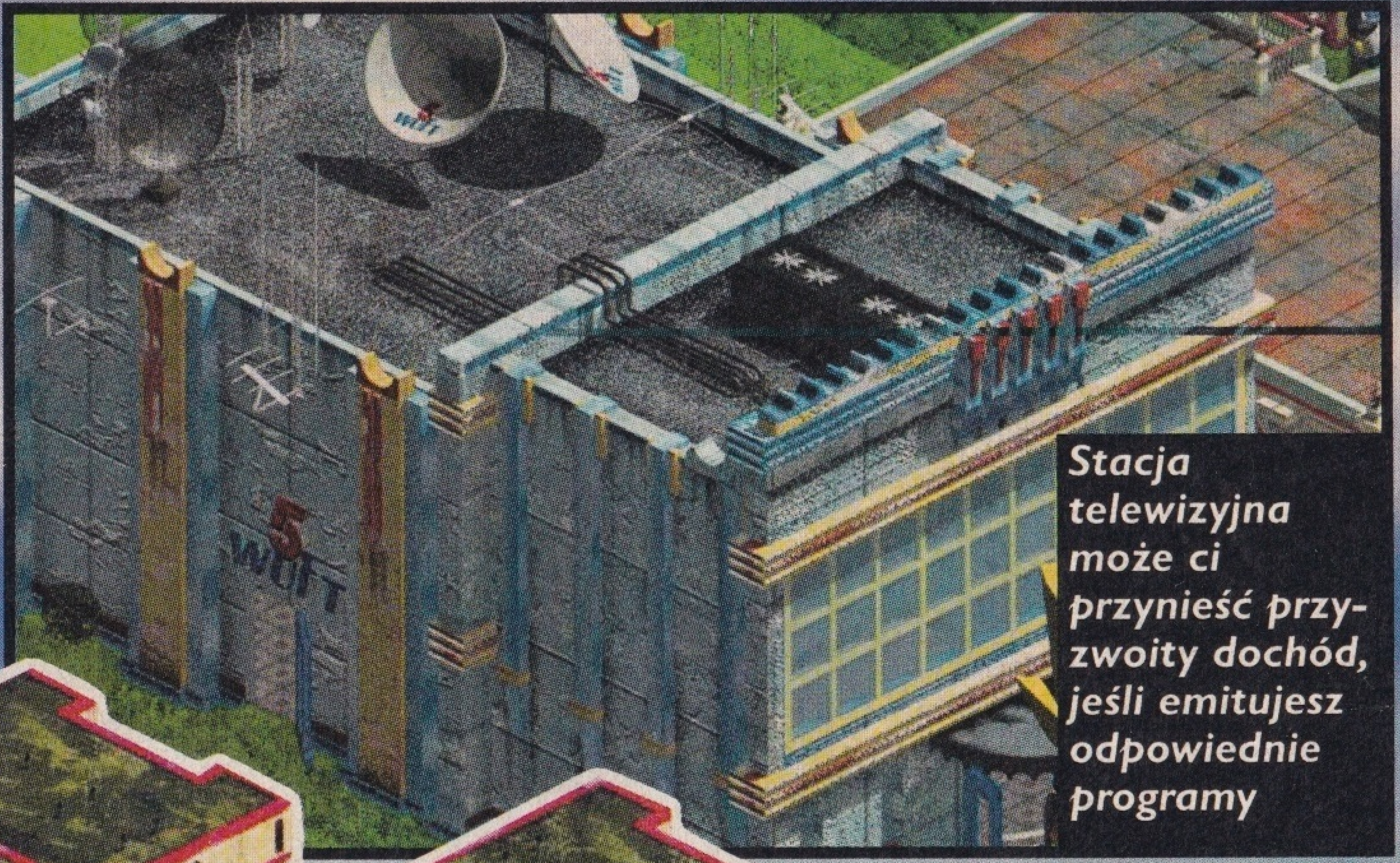
Aby fabryki i kopalnie pracowały wykorzystując nowe technologie, muszą być zelektryfikowane



Elektryfikacja to synonim nowoczesności

Propaganda

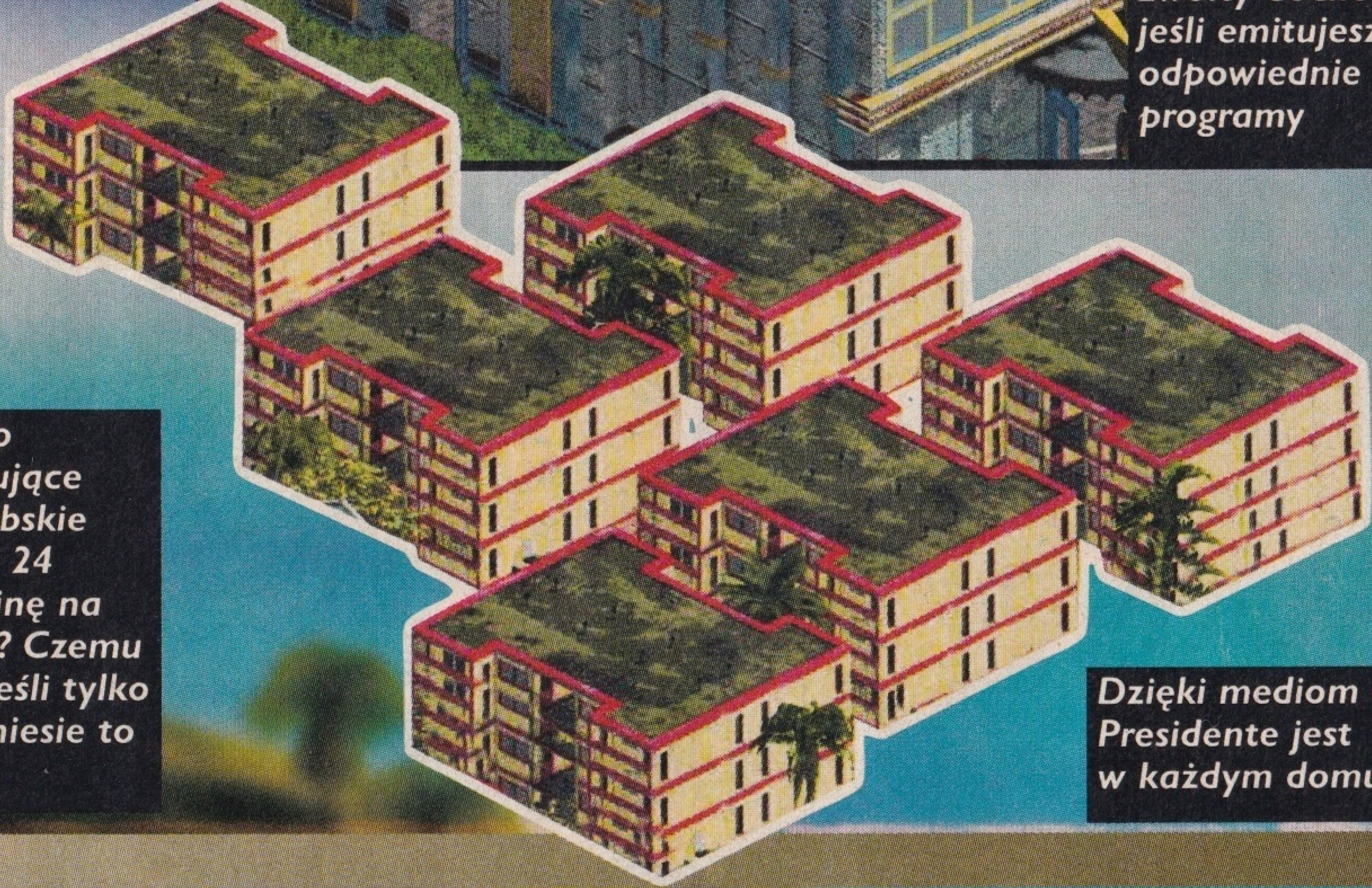
Jako wyposażony w szerokie kompetencje prezydent Tropico masz w swoich rękach tak bezcenne narzędzia, jak gazety, stacje radiowe, a nawet ośrodki telewizyjne. Możesz je wykorzystać w dwojaki sposób. **Po pierwsze, mass media mogą posłużyć promocji twej osoby oraz pomóc ci w nawiązaniu serdecznych stosunków z różnymi frakcjami politycznymi na wyspie. Po drugie, mogą pompować kasę do twego skarbca.** W każdej chwili jesteś w stanie zmienić profil wydawniczy i tylko od bieżącej sytuacji gospodarczej i politycznej, oraz twojej światłej decyzji, zależy, czy zechcesz drukować gazetę publikującą kupony promocyjne, wspierającą żądania robotników czy szerzącą propagandę religijną. Pamiętaj też, że możesz mieć kilka gazet, stacji TV oraz radiostacji. Dlaczego jedna stacja nie miałaby puszczać zawodów sumo, druga bezustannie wychwalać swego el Presidente, a trzecia emitować amerykańskich komedii lub rosyjskich seriali?



Stacja telewizyjna może ci przynieść przyzwoity dochód, jeśli emitujesz odpowiednie programy



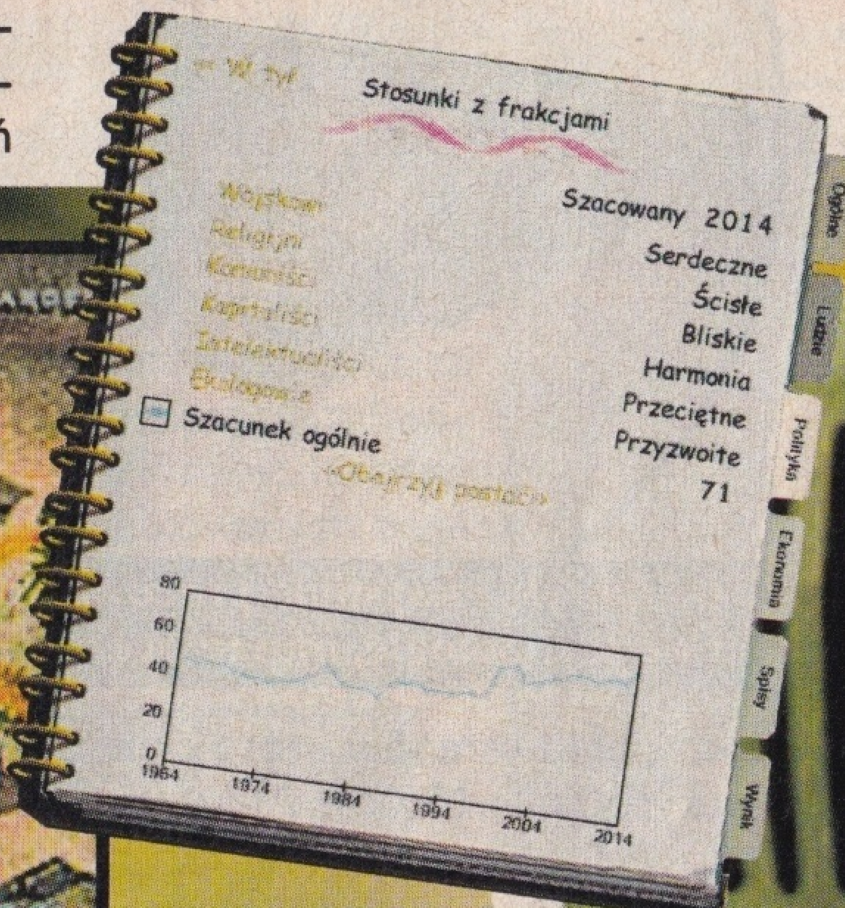
Radio emitujące karaibskie disco 24 godzinę na dobę? Czemu nie, jeśli tylko przyniesie to zysk!

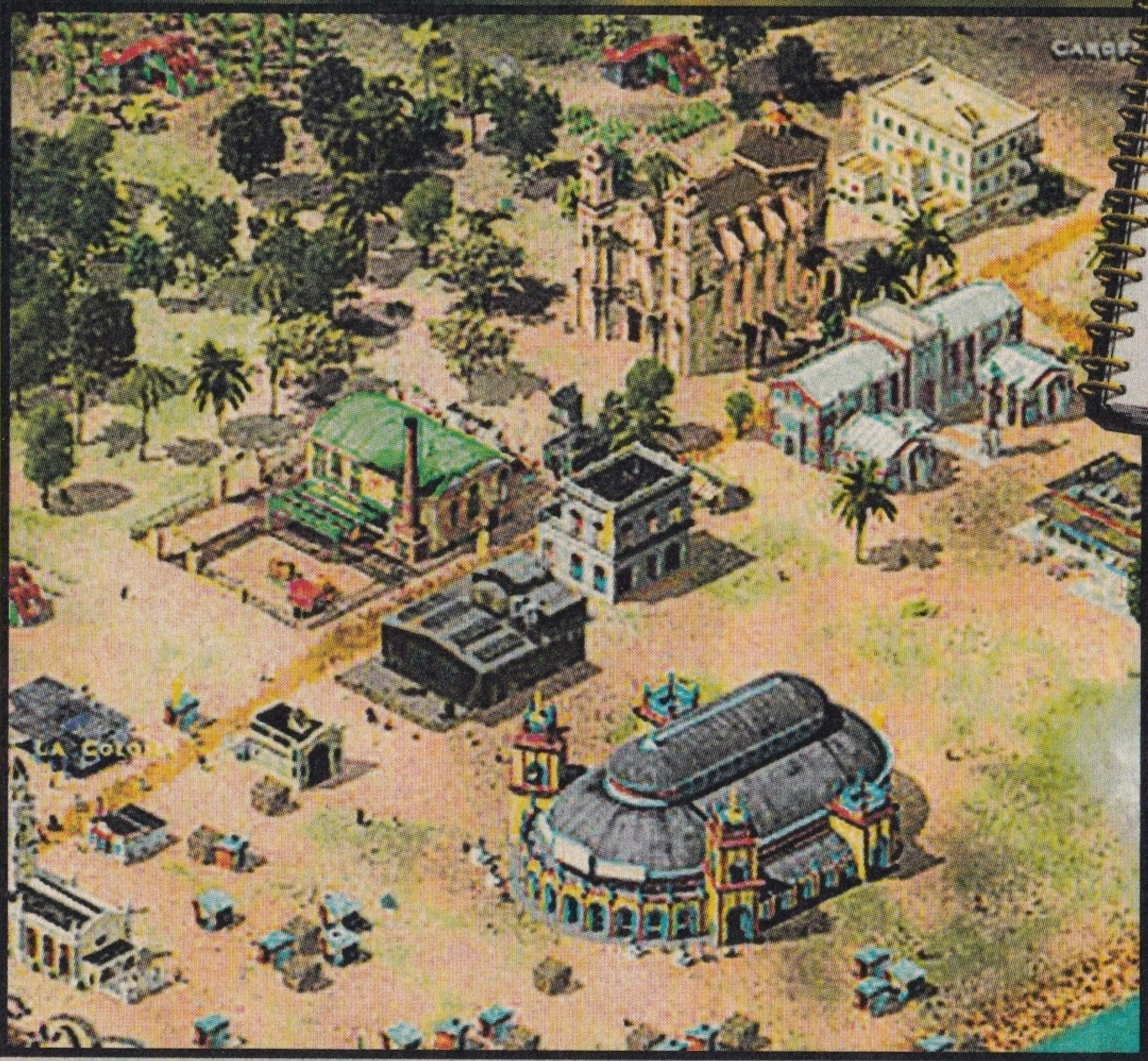


Dzięki mediom el Presidente jest w każdym domu

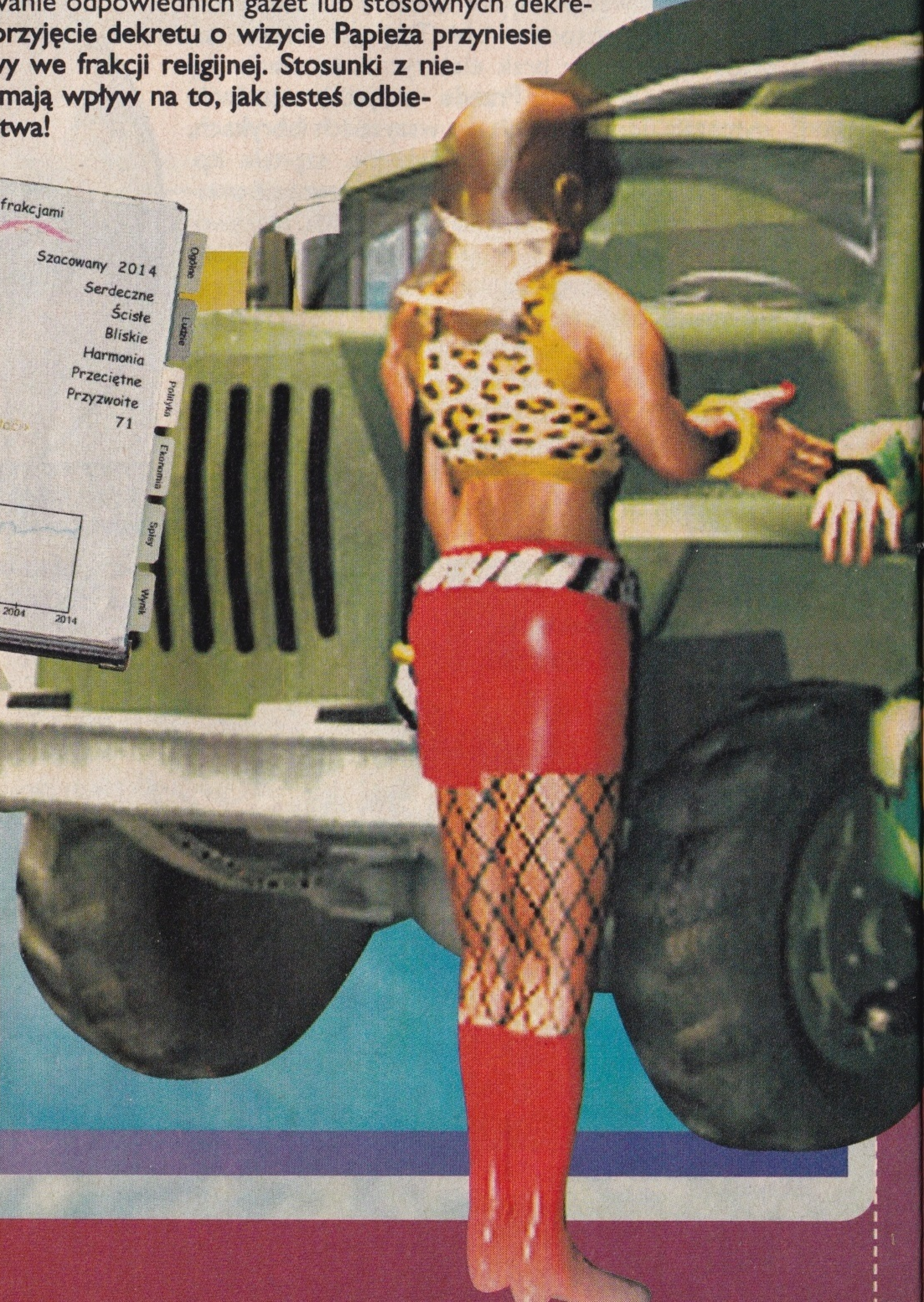
Frakcje polityczne

Utrzymywanie dobrych stosunków z frakcjami politycznymi na wyspie to jeden z kluczy do zwycięstwa w grze. W trakcie twoich rządów frakcje same będą się upominały o swoje prawa. Na przykład wojskowa dążyć będzie do wysokich pensji dla żołnierzy (najlepiej możliwie najliczniejszych!), komunistyczna powalczy o dobre warunki kwaterunku i wysokie pensje, kapitalistyczna będzie konsekwentnie żądała rozwoju przemysłu i turystyki, ekologiczna zadba o stan środowiska naturalnego, religijna wymusi budowę kościołów i katedr, intelektualna natomiast troszczyć się będzie o stan edukacji. Oprócz spełniania życzeń frakcji (budynki, pensje itp.) możesz również zaskarbić sobie ich poparcie poprzez wydawanie odpowiednich gazet lub stosownych dekretów. **Na przykład przyjęcie dekretu o wizycie Papieża przyniesie ci ogromne wpływy we frakcji religijnej. Stosunki z niektórymi frakcjami mają wpływ na to, jak jesteś odbierany przez mocarstwa!**





Wszystkie frakcje polityczne na wyspie powinny się co najmniej szanować

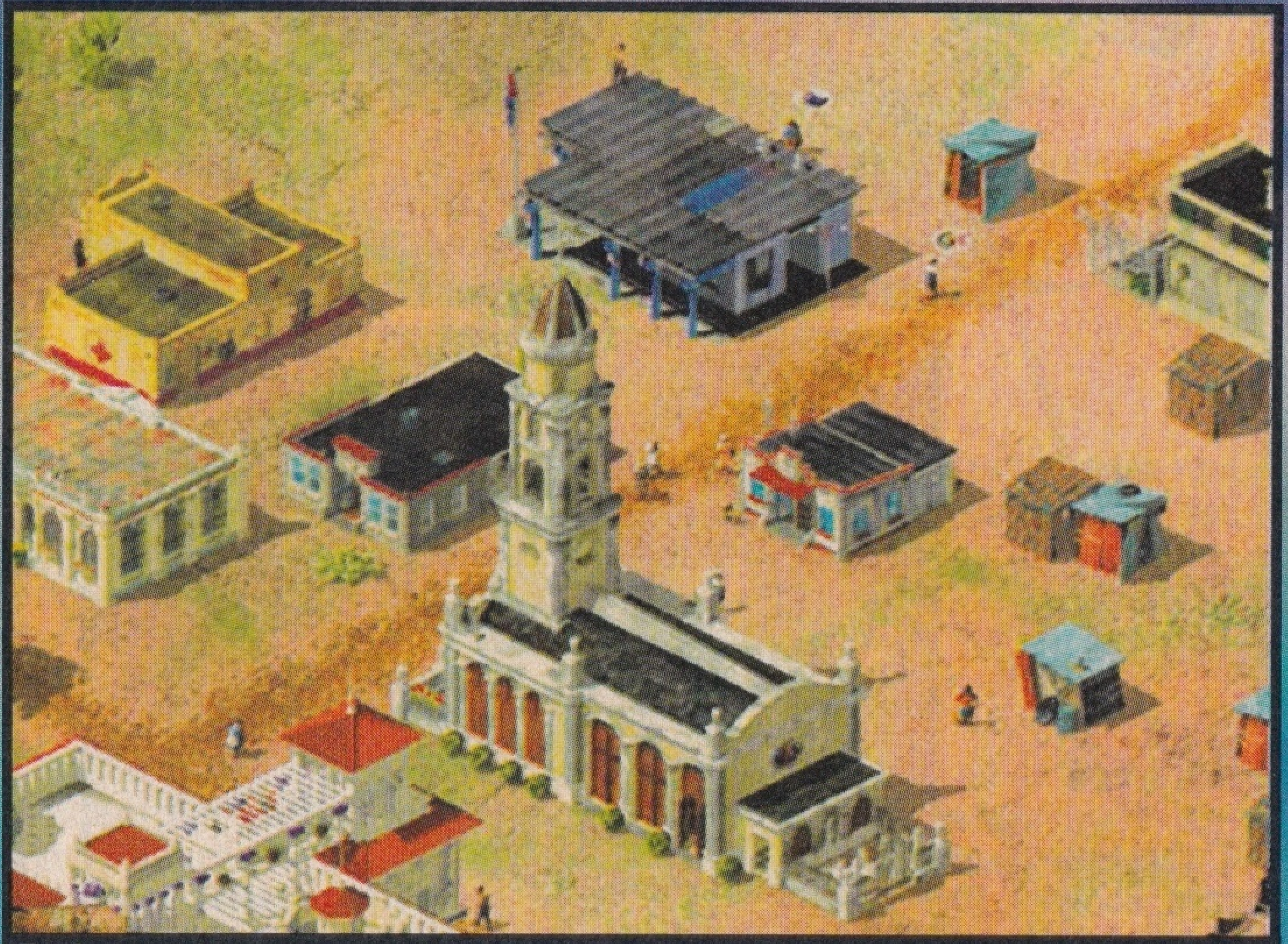


Dekrety

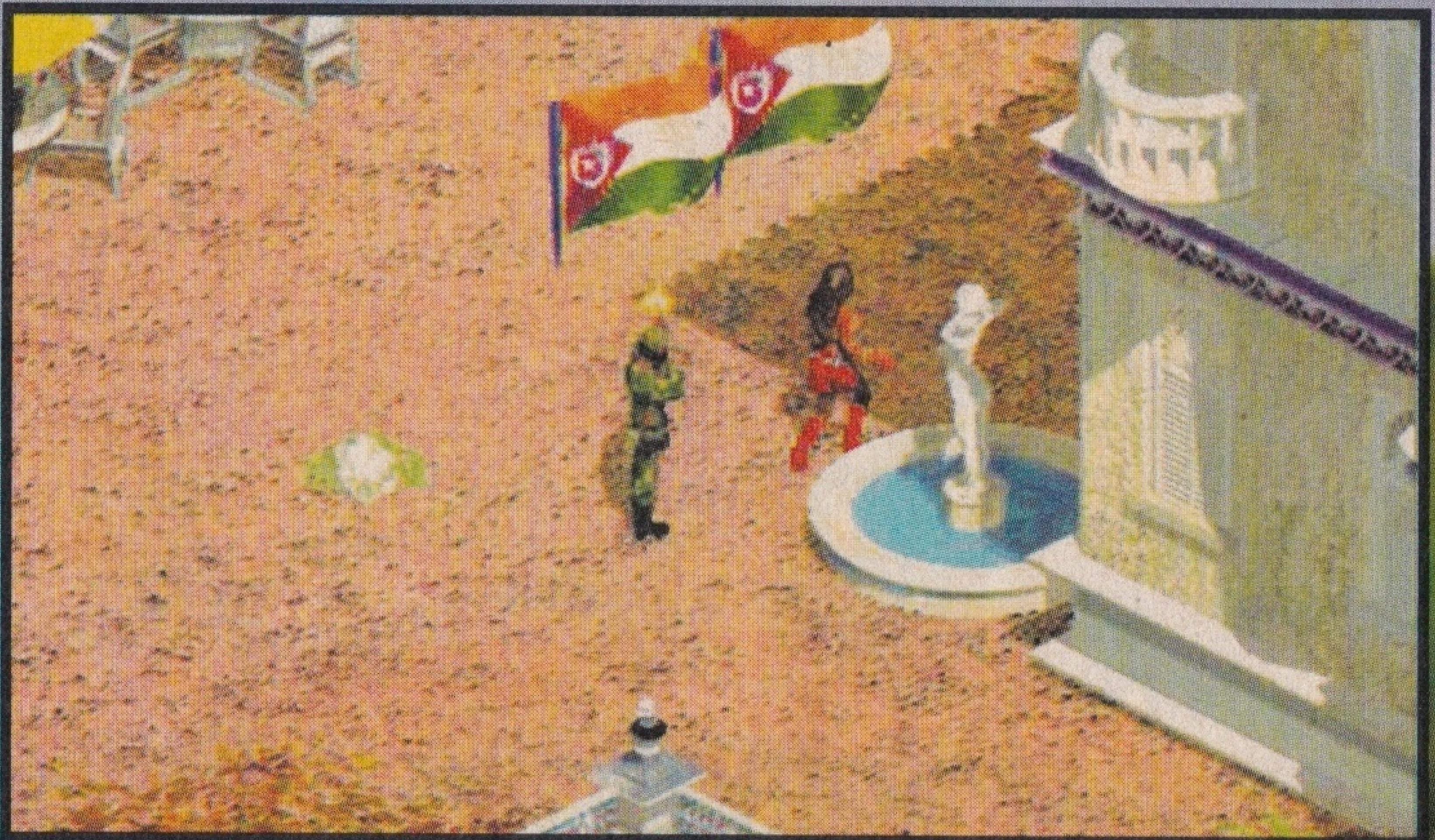
Możliwość wydawania dekretów jest potężną bronią w twym ręku. Wydanie niektórych z nich powinieneś traktować jako konieczność, nad opłacalnością wprowadzenia w życie innych trzeba się poważnie zastanowić. **Znaczenie i wpływy każdego dekretu są bardzo dokładnie tłumaczone przez sam program, więc tylko rada na początek: poproś Rosję o wsparcie reform, zanim zaczniesz budować osiedla mieszkaniowe i skorzystaj z pomocy USA, zanim zabierzesz się za wznoszenie elektrowni i lotniska.** Rozpocznij program dokształcania ludności, a w razie niedoborów siły roboczej i kłopotów z imigracją wydaj zakaz stosowania antykoncepcji.



Jeśli rozpoczniesz rozwijać przemysł, to ceny tropicańskich wyrobów wzrosną na zagranicznych rynkach



Frakcja religijna zacznie cię popierać, a przyrost naturalny wzrośnie i pojawi się więcej obywateli, jeśli wydasz odpowiednie dekrety



Dekretem możesz wprowadzić nawet stan wojenny. Ale to niebezpieczna decyzja! Łatwo stracić popularność

Demokratyczne wybory



Żołnierze muszą mieć wysokie pensje, bo narażanie życia jest kosztowne



Ten tłum wiwatuje na cześć swojego el Presidente, który uczynił Tropico potęgą przemysłową i turystyczną. Czas na zasłużoną emeryturę

Niestety, nadchodzi moment, kiedy nawet tak światły i przewidujący przywódca narodu jak ty, musi sprawdzić swą popularność w wolnych i demokratycznych wyborach. Mieszkańcy domagają się co jakiś czas ich przeprowadzenia. Zawsze masz też kontrkandydata, który bardzo chętnie zająłby twoje miejsce, a eksperci są w stanie podać na rok wcześniej przybliżone wyniki. **Jeśli wszystko idzie dobrze, czyli cieszysz się miłością swego ludu i dysponujesz odpowiednią przewagą głosów, to nie ma się czym martwić.** Gorzej, jeśli prognozy przedwyborcze zwiastują twoją niechybną klęskę. Masz wtedy jedynie rok na odzyskanie popularności wśród mieszkańców Tropico. Nie da się już tego osiągnąć za pomocą długoterminowych działań (nie masz na nie czasu), więc musisz chwytać się każdego dostępnego sposobu. W końcu cel uświęca środki... Tropikanie docenią, jeśli zaspokoisz ich potrzeby rozrywkowe, organizując imprezy dla ludności, lub jeśli zwiększysz racje żywieniowe. Nie zaszkodzi także, jeśli w uszy mieszkańców wyspy będzie się sączyć propaganda, malująca pozytywny wizerunek el Presidente, bezgranicznie oddanego Tropikanom. W ostateczności możesz podwyższyć pracownikom pensje lub nawet ograniczyć podatki (to popularne, ale też bardzo kosztowne przedsięwzięcie!). **Zawsze możesz posunąć się do kroków dramatycznych, takich jak aresztowanie lub nawet fizyczna eliminacja kontrkandydata lub fałszerstwa wyborcze (kiedy rezultat wyborów nie odpowiada twoim oczekiwaniom). Ale takie triki nie mogą stać się filozofią życiową.** Jeśli widzisz, że twoja popularność jest spora, to możesz ogłosić przedterminowe wybory. Wtedy na parę lat będziesz miał spokój z malkontentami.

Jak uszczęśliwić ludność?

Odpowiedzieć na to pytanie można, cytując fragment powieści braci Strugackich: „Teraz już można było przyjąć za pewnik, że jeśli człowieka nie poić, nie karmić i nie leczyć, to będzie nieszczęśliwy i może nawet zemrzeć”. Na wyższych poziomach trudności będzie ci trudno poradzić sobie z niezadowolonymi, ale spróbuj spełnić następujące warunki:

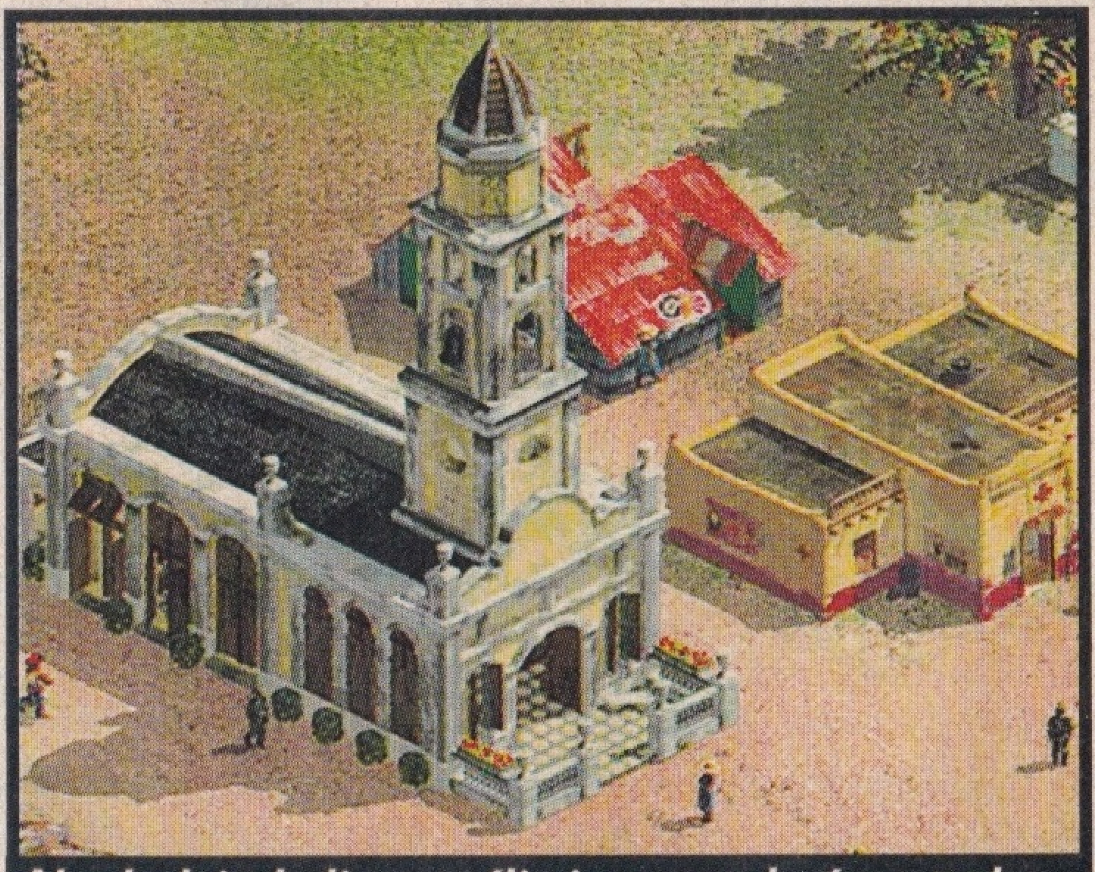


Dbanie o wyspę bardzo się opłaca. Ładne domy, czysta woda – to wszystko cieszy



Turyści zostawią sporo pieniędzy, gdy będą zadowoleni

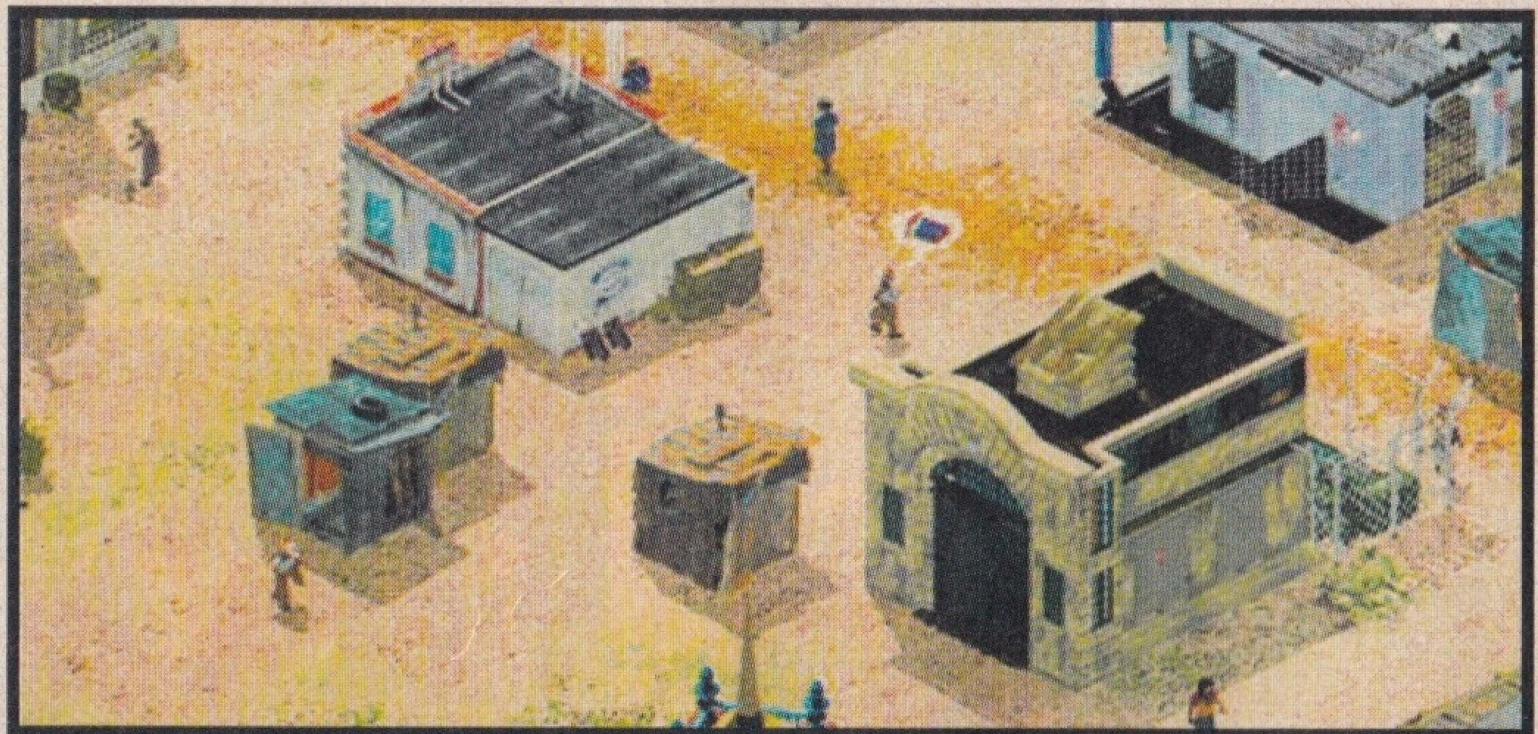
1. Średnia pensja mieszkańców Tropico nie może być niższa od średniego wynagrodzenia na Karaibach.
2. Zadbaj, aby na Tropico było jak najmniej bezrobotnych, a dzięki temu nie będą występowały ogromne rozbieżności płacowe.
3. Pilnuj, by mieszkańcy wyspy nie głodowali.
4. Zbuduj wygodne domy, bo życie w lepiankach lub blokach z wielkiej płyty nie jest ekscytujące.
5. Zaspakajaj „wyższe potrzeby” obywateli. Oni nie mogą tylko pracować, jeść i spać. Muszą się leczyć, korzystać z posług religijnych i możliwości edukacji, bawić się na stadionach czy w lokalach.
6. Życie w dymie fabrycznych kominów nikomu się nie podoba. Zadbaj więc o środowisko naturalne. Upiększaj również otoczenie.
7. Obywatele chcą czuć się bezpiecznie. Powinna nad tym czuwać policja, ale najlepiej, aby była poddana treningowi łagodności (ureguluj to stosownym dekretem).
8. Im więcej demokracji, tym większe zadowolenie obywateli. Wsadzaj ludzi do więzień i fałszuj wybory, a szybko zobaczysz negatywne efekty takiego postępowania.
9. Być może 14-godzinny dzień pracy nie wszystkim się podoba... Każ robotnikom pracować na ośmiogodzinnych zmianach, a humor od razu im się poprawi.



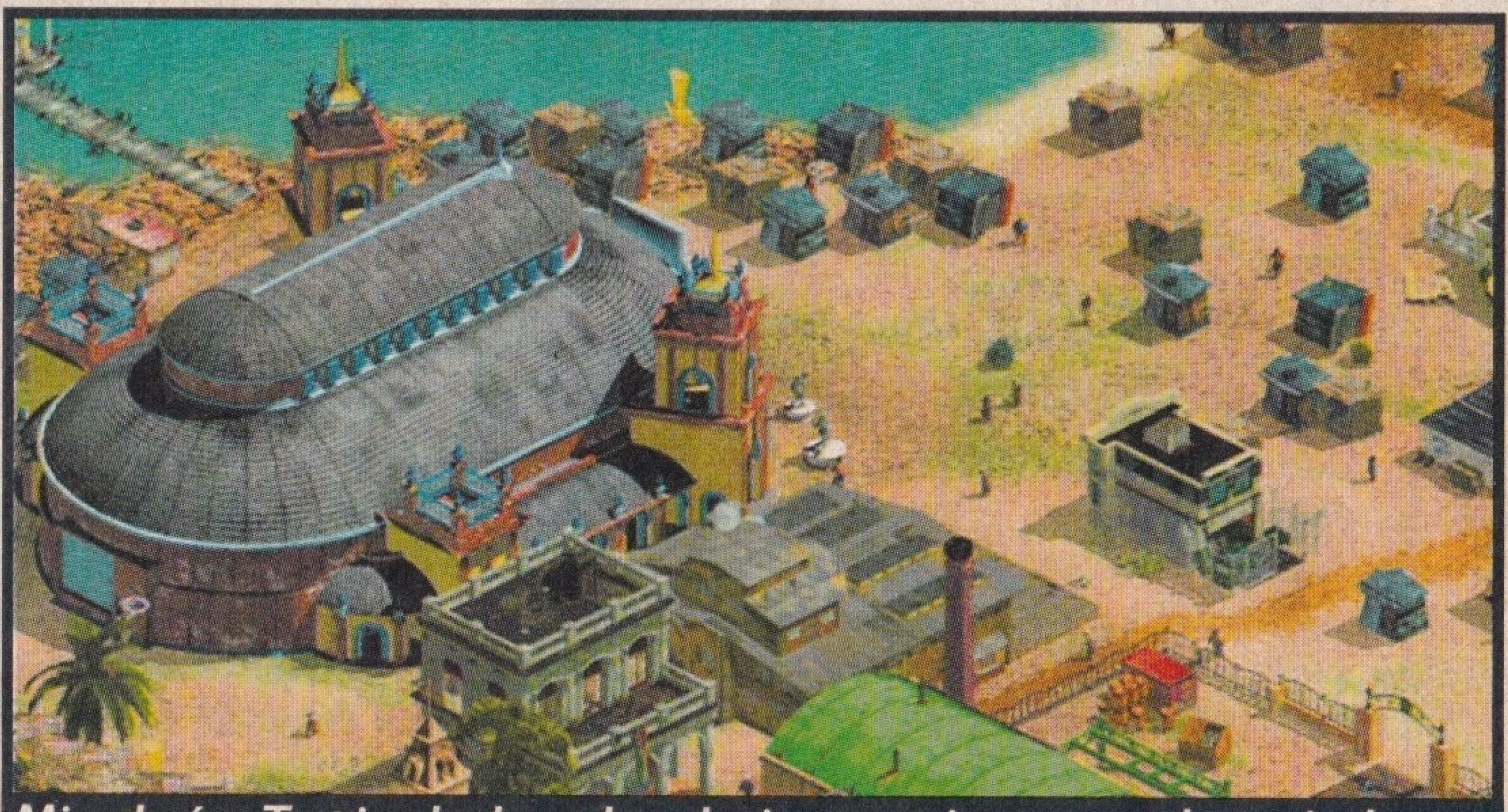
Aby ludzie byli szczęśliwi, muszą być zaspokajane ich potrzeby religijne



Gdy jest praca, są pieniądze, a za nie można kupić odrobinę luksusu



Arsenał to miejsce pracy generałów. Im wyższe otrzymają pensje, tym szczęśliwsza będzie frakcja wojskowa



Mieszkańcy Tropico będą zadowoleni, uczestnicząc w wydarzeniach sportowych. Na stadionie mogą się też odbyć Igrzyska Pankaraibskie



Więźniowie i ich rodziny nie należą do najszczęśliwszych, poza tym stracą szacunek dla karzącego ich prezydenta

Jak zarabiać pieniądze?

Oto pytanie, które będziesz sobie zadawać przez cały czas rządów na wyspie Tropico, a wiadomo, że fundusze przydadzą się do wielu zadań. Jest kilka sposobów na zapełnienie skarbca:

❶ Wynajem mieszkań

Tutaj nie możesz spodziewać się kokosów, gdyż cena wynajmu mieszkań musi być rozsądna (w innym wypadku mieszkańcy zbudują sobie lepianki i, po pierwsze, będą nieszczęśliwi, a po drugie, nie będą za nie płacić). Ale jesteś w stanie osiągać drobne zyski.

❷ Eksport płodów rolnych i surowców

Twoi rolnicy, górnicy i drwale dostarczą nieprzetworzone surowce na eksport. Musisz pamiętać, że nie są one specjalnie cenione na światowych rynkach (oprócz złota i boksytów), ale i tak mogą przysporzyć ci sporo gotówki. Staraj się mieć zróżnicowaną ofertę.

❸ Eksport artykułów przemysłowych

Ananasy i ryby w puszkach, złota biżuteria, paczkowana kawa, cygara, rum – te i inne artykuły możesz wyeksportować pod warunkiem, że zbudujesz odpowiednie fabryki i posiadasz potrzebną ilość surowców (trudno zrobić cygara bez tytoniu, prawda?).

❹ Turystyka

Turyści zostawią pieniądze nie tylko w hotelach, ale również na lotniskach, basenach, w pubach, restauracjach, klubach nocnych i na stadionach. Niektóre z tych miejsc odwiedzą również tubylcy, pod warunkiem, że cena usług nie będzie zbyt wysoka.

❺ Radio, prasa, telewizja

Komercyjne programy i wydawnictwa przyniosą ci dodatkowy, i to całkiem solidny, dochód, oczywiście jeżeli korzystać z nich będzie sporo ludzi, a sprawą zajmą się doświadczeni dziennikarze.

❻ Banki

Dzięki bankom możesz obniżyć ceny inwestycji na Tropico, postarać się zarobić na otwieraniu kont dla turystów lub odkładać pieniądze na tajnym funduszu prezydenckim.

❼ Pomoc zagraniczna

Last but not least... Na początku gry bez pomocy zagranicznej byłoby naprawdę trudno. USA i Rosja wytrwale pompują kasę w gospodarkę twego państwa. Aby kraje te przekazywały ci jak najwięcej pieniędzy, musisz zachować z nimi dobre stosunki dyplomatyczne. Służy temu powstanie Departamentu Stanu, a także utrzymywanie dobrych stosunków z frakcjami politycznymi na wyspie. Na przykład poparcie kapitalistów przekłada się na dobrą opinię w USA, a poparcie komunistów na dobrą opinię w Rosji.



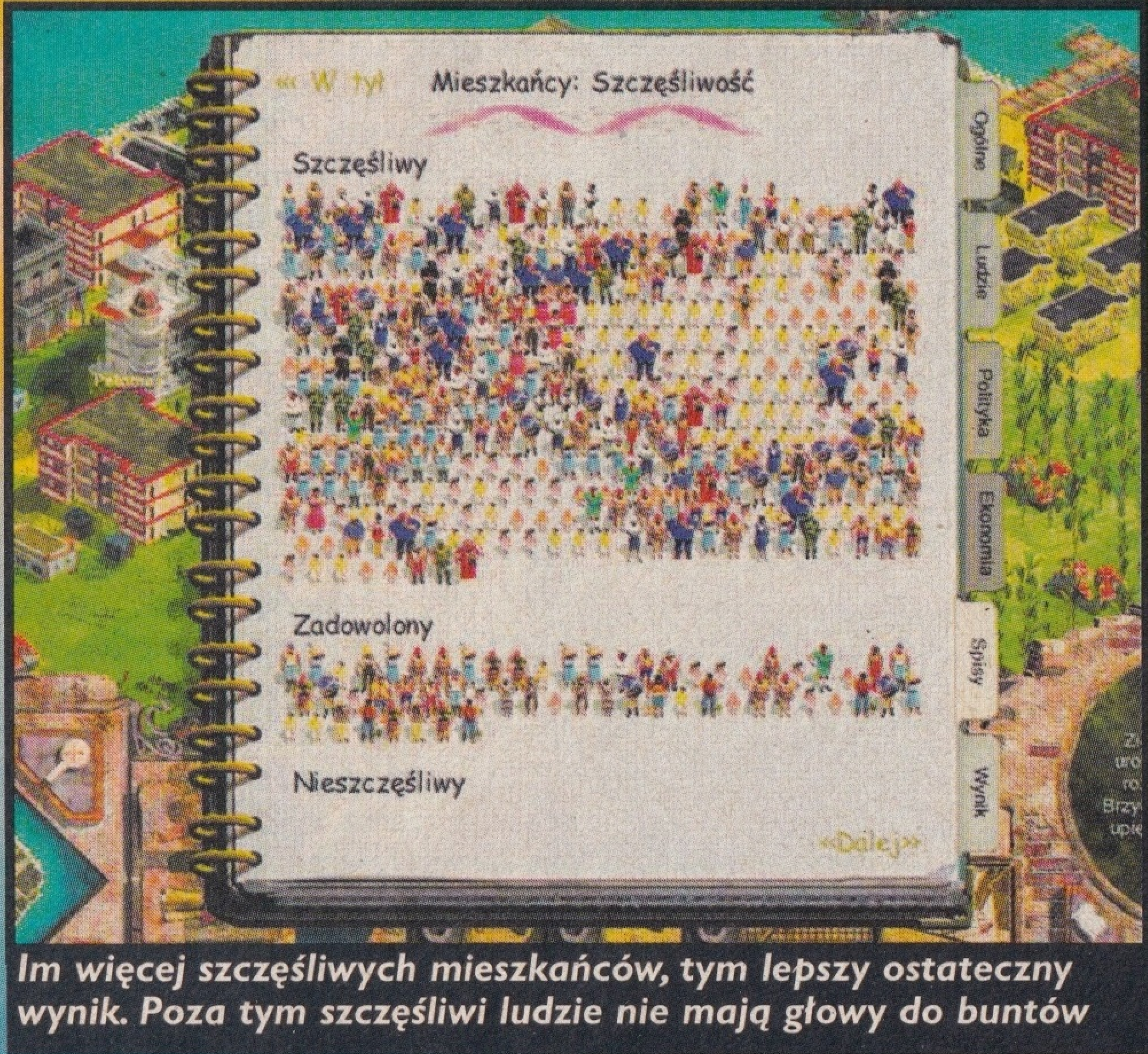
Tropikanie mieszkający w lepiankach zazdrosnym okiem patrzą na lokale dla bogatych



Restauracje i kluby nocne pozwolą mieszkańcom na dobrą zabawę po godzinach pracy. Będą też odwiedzane przez turystów

Wysoki wynik?

Ostateczny wynik w TROPICO jest wypadkową kilku zmiennych (stan konta, stan konta szwajcarskiego, wartość inwestycji, liczba ludzi szczęśliwych, zadowolonych i nieszczęśliwych), pomnożoną przez ustalony na początku rozgrywki wskaźnik trudności. Na wynik pracujesz przez cały czas trwania zabawy, ale istnieją zabiegi, które pozwolą ci go znacznie powiększyć w czasie ostatniego roku rządów. **Wiadomo, że w ostatnim roku nie doprowadzisz już do boomu gospodarczego (a więc nie powiększysz znacząco stanu konta ani nie poczynisz inwestycji). Możesz jednak spróbować uszczęśliwić jak największą liczbę obywateli.** Wydaj więc w tym celu dekrety społeczne (np. żywność dla ludu, amnestia, imprezy w pubie i klubie nocnym, wizyta Papieża, Igrzyska), a zobaczysz, jak liczba szczęśliwych mieszkańców rośnie lawinowo. Możesz nawet spróbować obniżyć podatki, ale zastanów się dobrze, czy gra jest warta świeczki, to znaczy, czy suma punktów za uszczęśliwionych tym ludzi będzie wyższa niż suma punktów, które otrzymałbyś za kwotę przeznaczoną na zwolnienia podatkowe.



Im więcej szczęśliwych mieszkańców, tym lepszy ostateczny wynik. Poza tym szczęśliwi ludzie nie mają głowy do buntów

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

COUNTER STRIKE

część I



Poniżej przestawiamy poradnik do gry COUNTER-STRIKE. Obejmuje on całą procedurę związaną z instalacją gry HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE oraz porusza tematy związane z samą rozgrywką w tej doskonałej modyfikacji

INFO

Sprawdź wersję HL

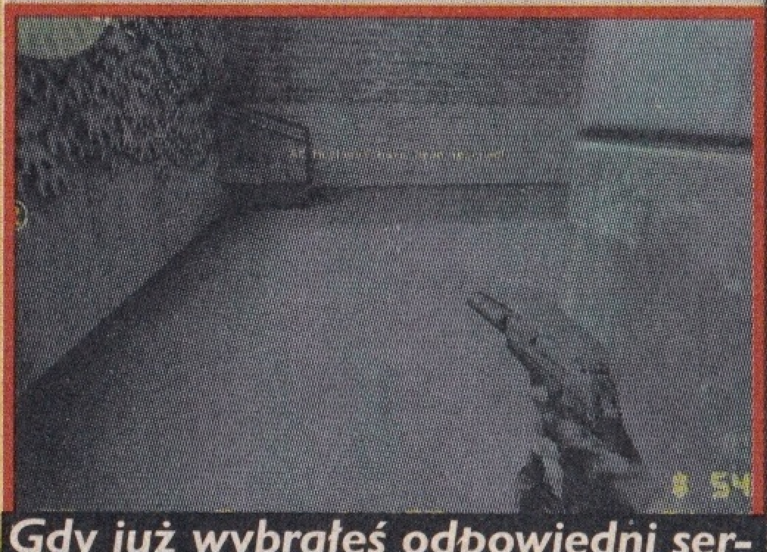
Ważną operacją jest sprawdzenie dopiero co zainstalowanej wersji HL. Najnowsza wersja opatrzona została numerkiem 1.1.0.6.

– jeżeli masz wersję 1.1.0.4, to potrzebny będzie plik, który uaktualni grę do poziomu 1.1.0.6 (czyli hl1104-1106.exe)

– w przypadku wersji starszej niż 1.1.04 warto ściągnąć pełną aktualizację (dokładna nazwa to hl1106.exe)

Gdzie szukać łatek ?

Update'ów najlepiej poszukać w Internecie – np. na stronie Wirtualnego Imperium Gier (**http://gry.wp.pl**) w sekcji „Pliki do pobrania" lub na stronie w całości poświęconej grze COUNTER-STRIKE (**www.counter-strike.pl**).



Gdy już wybrałeś odpowiedni serwer, możesz wkroczyć do akcji

Pierwsze uruchomienie COUNTER-STRIKE

Po dostaniu się do menu gry HALF-LIFE twoim pierwszym zadaniem będzie uaktywnienie modyfikacji. W tym celu wybierasz z menu **Custom Game**. Pierwsza od góry pozycja to COUNTER-STRIKE v.1.1. Następnie wciskasz **Activate** i już możesz zaobserwować, że pulpit gry się zmienił. Od tego momentu poruszasz się już po dodatku COUNTER-STRIKE.

W COUNTER-STRIKE można grać na dwa sposoby: korzystając z serwera CS, który umożliwia zabawę ludziom z całego świata, oraz poprzez sieć lokalną (LAN). Wtedy to jedna osoba stawia wirtualny serwer (host), a inni gracze podłączają się do stworzonej sesji. My zajmiemy się jednak przypadkiem wykorzystania serwera zainstalowanego specjalnie z myślą o grze COUNTER-STRIKE.

Żeby połączyć się z jednym z takich serwerów, musisz z menu wybrać funkcję **Play C**. Następnie kolejno klikasz na **Internet Games**. W tym momencie, za pośrednictwem łącza internetowego, dostajesz informacje dotyczące dostępnych serwerów obsługujących CS. Lepszym rozwiązaniem okazuje się dodanie wybranego serwera (najlepiej polskiego z racji szybszego z nim połączenia), korzystając z opcji **Add Server**. Wtedy musisz podać numer IP wybranego serwera – np.209.255.10.255:27015. Po wpisaniu potwierdzasz klawiszem **Enter**. Po tej czynności dodany serwer powinien pojawić się na samej górze listy innych dostępnych w danym momencie serwerów. Przy okazji warto zwrócić uwagę na następujące dane, widoczne obok nazwy serwera:

– szybkość połączenia z danym serwerem

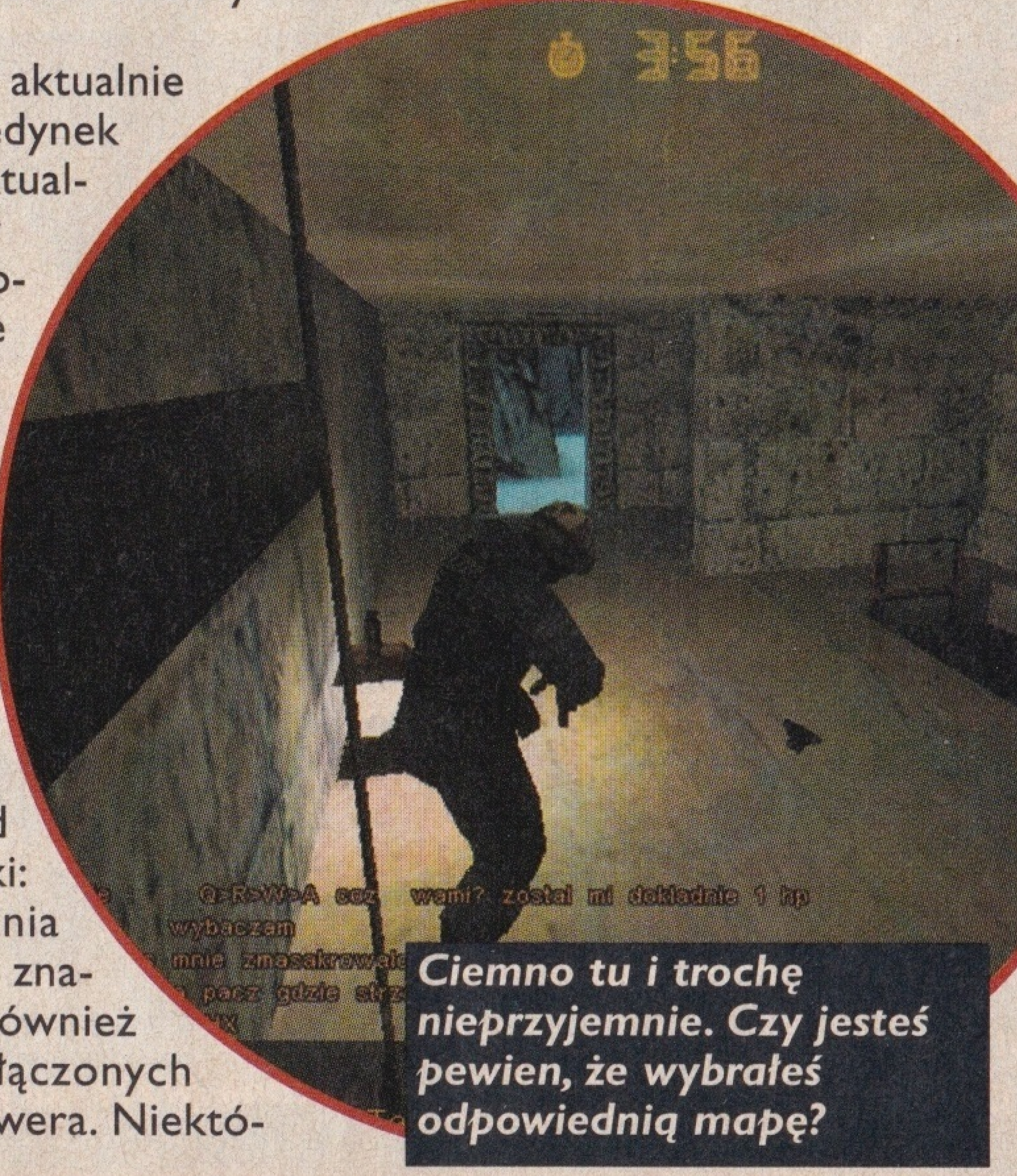
– mapa, na której aktualnie rozgrywany jest pojedynek

– typ gry, która aktualnie obsługuje serwer

– liczba graczy zalogowanych aktualnie do serwera.

Wszystkie te informacje są dla ciebie ważne, gdyż dzięki nim możesz m.in. wybrać serwer, do którego chcesz się podłączyć. Musisz w tym przypadku wziąć pod uwagę dwa czynniki: szybkość połączenia oraz mapę. Nie bez znaczenia okazuje się również liczba graczy podłączonych w tym czasie do serwera. Niektóre z nich obsługują nawet do 32 graczy jednocześnie.

Teraz zostało ci już tylko połączenie się z wybranym miejscem w Sieci – wystarczy podwójnie kliknąć na podświetlonym pasku. Logowanie do serwera zajmuje mniej lub więcej czasu – w zależności od typu posiadanego łącza internetowego.



Ciemno tu i trochę nieprzyjemnie. Czy jesteś pewien, że wybrałeś odpowiednią mapę?

Klawiszologia to podstawa

Ruch do przodu	W/kursor w górę	
Ruch do tyłu	S/kursor w dół	
Obrót w lewo	kursor w lewo/ruch myszą w lewą stronę	
Obrót w prawo	kursor w prawo/ruch myszą w prawą stronę	
Przesuwanie się w lewo (strafe)	A	
Przesuwanie się w prawo (strafe)	D	
Kucanie	Klawisz Control	
Skok	Spacja	
Skradanie się	SHIFT	skradasz się bezszelestnie
Sklep	B	spis całego wyposażenia (mówiąc w skrócie: idziesz na zakupy)
Menu wyposażenia	O	dzięki temu jesteś bezpośrednio w opcji kupna wyposażenia
Dodatkowa amunicja 1	,	magazynek do podstawowej broni
Dodatkowa amunicja 2	.	magazynek do drugiej broni (pistolet)
Strzał	Lewy przycisk myszy bądź ENTER	oddanie strzału, rzut granatem, atak nożem, podłożenie C4 (przytrzymać klawisz)
Dodatkowa opcja broni	Prawy przycisk myszy	zoom w niektórych rodzajach broni bądź oddanie serii strzałów
Przeładowanie broni	R	warto często korzystać przed walką
Porzucenie broni	G	przydaje się, gdy chcesz zamienić posiadaną broń na lepszą
Radio	Z	komendy wydawane za pomocą łączności radiowej
Zmiana drużyny	M	trzeba poczekać do zakończenia się rundy
Używanie przedmiotów i nie tylko	E	rozbrajanie bomby, branie zakładników, otwieranie drzwi
Noktowizor	N	jeżeli nabyłeś noktowizor, to włączasz go w ciemnych pomieszczeniach
Latarka	F	podręczna latarka
Poprzednia broń	[bądź obrót kółkiem myszy w górę	
Następna broń	[bądź obrót kółkiem myszy w dół	
Ostatnio używana broń	Q	
„Światowa Wojna Sprayowa" – malowanie logo na ścianie	T	zmieniasz w opcji Customize
Chat drużynowy	U	wysyłasz wiadomość tylko do swojej drużyny
Chat ze wszystkimi uczestnikami	Y	wysyłasz wiadomości do wszystkich graczy
Tabela wyników	TAB	info o wynikach, składach itd.





Trochę klawiszologii i człowiek się gubi. Jak się obsługuje tę broń? Ktoś już o tym czytał?



W takich nieprzyjaznych warunkach przydałaby się latarka lub noktowizor



Jeżeli wróg dostrzeże cię w ciemnościach, nie masz szans



Gustowna panterka w kolorach nocy. Do nabycia w sklepie



Ostatecznie nie chodzi o urodę, tylko o skuteczność, więc nie narzekaj na maskę

Rodzaje broni

Nie jest tajemnicą, że podczas zadań, jakie przyjdzie ci wykonywać, będziesz musiał posługiwać się rozmaitą bronią. Każda z nich jest inna, każda ma odmienne zastosowanie i... nie każdą da się lubić. Dzieje się tak dlatego, ponieważ każda z nich zachowuje się inaczej w różnych sytuacjach. Zarówno terroryści, jak i antyterroryści w CS mają swoje ulubione typy broni, które spełniają ich oczekiwania. Przed zakupem warto poświęcić trochę czasu na przestudiowanie ich cen, przydatności oraz dodatkowych funkcji. Niektóre z nich są dostępne tylko i wyłącznie dla jednej grupy. Jednak broń to nie wszystko. Jednocześnie zabierasz ze sobą dodatkowe wyposażenie w postaci kamizelki ochronnej, granatów i innych gadżetów. Poniżej możesz zerknąć do tabelki, w której znajdują się wszystkie rodzaje broni dostępne w grze oraz ich ceny.

Broń do walki wręcz

Model	Cena	Uwagi
Nóż		Obok pistoletu stanowi standardowe wyposażenie każdego gracza. Możesz zadawać nim cięcia lub pchnięcia

Pistolety

Model	Cena	Uwagi
Heckler&Koch USP.45 Tactical	$500	Podstawowa broń antyterrorystów, posiada tłumik
Glock 18 Select Fire	$400	Początkowa broń terrorystów, najsłabszy pistolet pośród wszystkich dostępnych w grze
Desert Eagle.50 AE	$650	Najmocniejszy pistolet spośród dostępnych w grze, jako jedyny przebija ściany
SIG P228	$600	Pistolet półautomatyczny, który swoją siłą ustępuje tylko Desert Eagle
Dual Beretta 96G	$1000	Komplet dwóch pistoletów – tylko dla terrorystó.
FN Five-Seven	$750	Pistolet półautomatyczny o dużej pojemności magazynka i celności



Zdobycie odpowiedniej broni to podstawa. Inaczej od razu przegrasz

Shotguny

Model	Cena	Uwagi
Benneli M3 Super90	$1700	Strzelba, która po każdym strzale jest przeładowywana. Niska szybkostrzelność
Benneli XM1014	$3000	Strzelba automatyczna, która doskonale spisuje się na krótkich dystansach

Pistolety automatyczne

Model	Cena	Uwagi
Heckler & Koch MP5-Navy	$1500	Pistolet maszynowy, który mieści w magazynku 30 naboi
Steyr Tactical	$1250	Pistolet maszynowy dostępny tylko dla antyterrorystów. Szybkostrzelny, ale o małej sile rażenia
FN P90	$2350	Pistolet maszynowy, silniejszy od MP5, ale mniej celny. Pojemność magazynka: 50 naboi
Ingram MAC-10	$1400	Broń o małej sile rażenia, dostępna tylko dla terrorystów
Heckler & Koch UMP	$1700	Pistolet maszynowy dostępny dla terrorystów i antyterrorystów. Magazynek mieści 25 naboi

Karabiny

Nazwa	Cena	Uwagi
AK-47	$2500	Broń dostępna tylko dla terrorystów. Magazynek mieści 30 naboi. Doskonała na krótkie i średnie dystanse, ale może również służyć jako broń na dużą odległość
Colt M4A1 Carbine	$3100	Karabin szturmowy dostępny tylko dla antyterrorystów. Na wyposażeniu posiada tłumik
Steyr AUG	$3500	Karabin szturmowy dostępny tylko dla antyterrorystów. Na wyposażeniu posiada zoom
Sig SG-552 Commando	$3500	Karabin szturmowy dostępny tylko dla terrorystów. Posiada doskonałą opcję zoom
Steyr Scout	$2750	Karabin snajperski zwany „wiatrówką", wyposażony w lunetę. Dużą wadą jest konieczność przeładowania broni po każdym strzale, jak i niska siła uderzenia
AI Arctic Warfare/Magnum	$4750	Najsilniejszy w grze karabin snajperski wyposażony w lunetę. Ogromna siła strzału oraz szybkie przeładowanie to jego atuty
FN M249 Para	$5750	Karabin maszynowy o ogromnej sile strzału i odrzucie podczas oddawanej serii. Magazynek M249 mieści 100 naboi

Dodatkowe wyposażenie

Nazwa	Cena	Uwagi
Kamizelka kuloodporna	$650	Chroni klatkę piersiową. Zwiększa bezpieczeństwo działania
Kamizelka kuloodporna i hełm	$1000	Chroni klatkę piersiową i głowę
Granat dymny	$300	Uwalniający się z granatu dym tworzy świetną zasłonę
Granat błyskowy	$200	Oślepia osoby znajdujące się w polu rażenia
Granat HE	$300	HE – High Explosive, granat ręczny
Noktowizor	$1250	Przydatny w ciemnych pomieszczeniach
Narzędzia	$200	Narzędzia dostępne tylko dla antyterrorystów. Służą do szybkiego rozbrajania bomby



Gdy już zarobisz na odpowiedni sprzęt, możesz ruszać do akcji

Tekst: Grzegorz „GregP" Pocztarski



TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983, 2001 Nintendo.
GAME BOY ADVANCE
Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach!
Console quality gaming anywhere.
Nintendo®
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.z o.o.
53-031 Wrocław

szybka pomoc

Half-Life: Blue Shift

Uruchom grę z parametrem "-console". W tym celu kliknij prawym przyciskiem myszki na ikonę gry i wybierz „Właściwości". W okienku „Obiekt docelowy" dopisz „-console", np. "C:\GRY\HALFLIFE\BSHIFT.EXE -CONSOLE". Od tej pory w każdym momencie gry będziesz mógł przywołać konsolę, naciskając „~" (tylda). Aby uruchomić kody, otwórz konsolę i wpisz:
sv_cheats 1
Bardziej wprawni gracze mogą dopisać tę komendę w pliku konfiguracyjnym gry config.cfg i wtedy kod będzie się ładował automatycznie po uruchomieniu zabawy. **Teraz działać będą następujące kody:**

Kody

god
Nieśmiertelność

notarget
Przeciwnicy w ogóle nie potrafią celować

noclip
Możliwość przechodzenia przez ściany

impulse 101
Daje wszystkie rodzaje broni

sv_gravity x
W miejsce X wstaw jakąś liczbę, ustawiając tym samym parametry grawitacji (800 to liczba ziemskiej grawitacji, jakiej używa gra, a 0 to brak jakiejkolwiek grawitacji)

sv_accelerate x
W miejsce X wstaw jakąś liczbę, ustawiając tym samym parametry przyspieszenia w powietrzu, co wpłynie znacznie na wysokość twoich skoków (10 to liczba domyślna)

skill x
Wpisując w miejsce X liczbę od 1 do 3, ustawisz poziom trudności (1 – najłatwiejszy, 3 – najtrudniejszy)

map x
Zamiast X wpisz jedną z poniższych sekwencji, aby przenieść się na określony poziom gry:

ba_canal1, ba_canal1b, ba_canal2
ba_canal3, ba_elevator, ba_hazard1
ba_hazard2, ba_hazard3,
ba_hazard4, ba_hazard5,
ba_hazard6, ba_maint, ba_outro,
ba_power1, ba_power2,
ba_security1, ba_security2,
ba_teleport1, ba_teleport2,
ba_tram1, ba_tram2, ba_tram3,
ba_xen1, ba_xen2, ba_xen3,
ba_xen4, ba_xen5, ba_xen6,
ba_yard1, ba_yard2, ba_yard3,
ba_yard3a, ba_yard3b, ba_yard4,
ba_yard4a, ba_yard5, ba_yard5a.



Gdy jesteś nieśmiertelny, możesz spokojnie czekać na potwory



Niewidzialność przyda się także w laboratorium



Przepis na sukces: odwaga oraz pomocne kody

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Aby móc skorzystać z oszustw, musisz odszukać plik BALDUR.INI znajdujący się w katalogu, gdzie zainstalowałeś grę. Otwórz go przy pomocy NOTATNIKA i znajdź następujący wpis:
[Program Options]
Teraz wpisz poniżej dodatkową linię: **Debug Mode=1.** Zapisz plik. Po uruchomieniu gry, naciskając CTRL i SPACJĘ, wejdziesz do konsoli, w której możesz wpisywać następujące kody:

Kody

Nieograniczona ilość złota
Aby otrzymać żądaną ilość złota, wpisz w konsoli:
CLUAConsole:AddGold( )
Kwotę podaj w nawiasach "( )".

Niekończące się doświadczenie
Wpisz kod:
CLUAConsole:SetCurrentXP( )
W nawiasach podaj punkty doświadczenia. Nie przekraczaj 3 000 000!

Odkrywa mapę
Aby odkryć nieznane tereny, wpisz:
CLUAConsole:ExploreArea( )

Maksymalne statystyki
Gdy włączysz **debug mode=1** lub **cheats=1** i wciśniesz **CTRL + SHFT + 8**, polepszysz swoje statystyki.

Przeniesienie się w dowolne miejsce
Przed użyciem tego kodu upewnij się, że zaznaczyłeś wszystkie jednostki. Numer miejsca możesz uzyskać przyciskając klawisz **X**.

Wpisz **MoveToArea** i odpowiedni numer:

Temple District=AR0900
Graveyard District=AR0800
Slums District=AR0400
Waukeens Promenade=AR0700
Government District=AR1000
Bridge District=AR0500
Docks District=AR0300
CityGates=AR0020
Umar Hills=AR1100
Suldanesslar=AR2500
The Nine Hells=AR2900
Domain of the Dragon=AR1201
Asylum Dungeon=AR1512
Bodhis Dungeon=AR0801
Astral Prison=AR0516
Planar Sphere=AR0411
Cult of the Unseeing Eye=AR0202
Rift Dungeon=AR0204
Demon Outerworld=AR0414
De'Arnise Hold=AR1300
Trademeet=AR2000
Druids Grove=AR1900

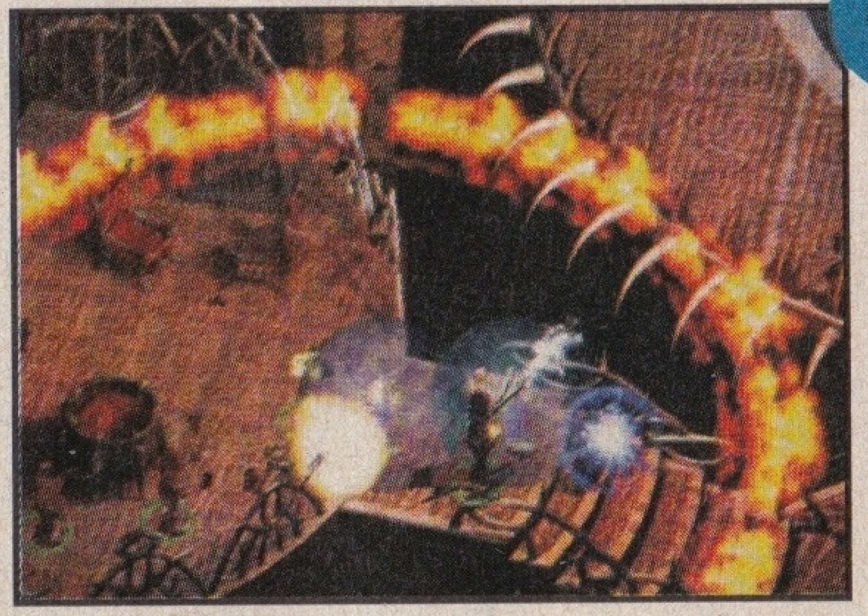
Szybkie oszustwa
Przy pomocy tych klawiszy możesz w szybki sposób wyleczyć swoją drużynę lub unieszkodliwić wroga. Aby uaktywnić tę opcję, wpisz w konsoli:
CLUAConsole:EnableCheatKeys()

Wylecz całą drużynę
CTRL+T

Ulecz wybraną postać
CTRL+R

Zabij wszystkich wrogów
CTRL+Y

Teleportacja w miejsce wskazane kursorem myszy
CTRL+J



Po takim ataku trudno odzyskać siły. Ale nie przy pomocy kodów!



Maksymalna ilość punktów doświadczenia wspomoże twoją magię

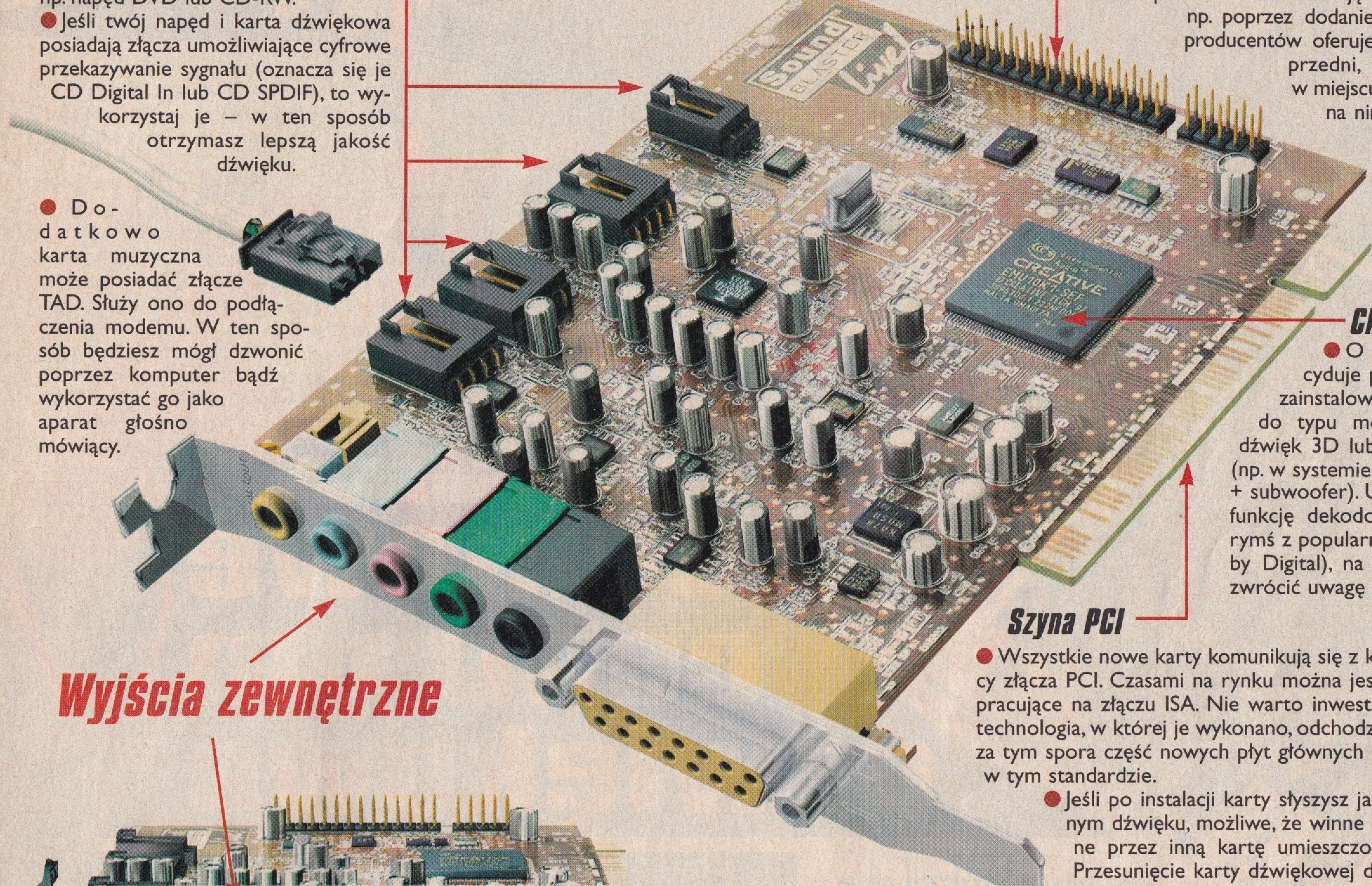


A oto i efekty: błyskawica, niczym grom z jasnego nieba, trafia wroga



KARTA DŹWIĘKOWA W KAWAŁKACH

To właśnie dzięki tej niepozornie wyglądającej płytce możesz słyszeć odgłosy z gier i rozkoszować się muzyką w standardzie MP3



Wejścia wewnętrzne

● To właśnie do nich podłącza się wyjście Audio z CD-ROM. Jeśli twoja karta jest wyposażona w drugie gniazdo (oznaczone np. AUX), to będziesz mógł podłączyć dodatkowe źródło dźwięku, np. napęd DVD lub CD-RW.

● Jeśli twój napęd i karta dźwiękowa posiadają złącza umożliwiające cyfrowe przekazywanie sygnału (oznacza się je CD Digital In lub CD SPDIF), to wykorzystaj je – w ten sposób otrzymasz lepszą jakość dźwięku.

● Dodatkowo karta muzyczna może posiadać złącze TAD. Służy ono do podłączenia modemu. W ten sposób będziesz mógł dzwonić poprzez komputer bądź wykorzystać go jako aparat głośno mówiący.

Złącze rozszerzeń

● Wewnętrzne, wielobolcowe złącze może mieć różne zastosowania w zależności od typu karty. W prostych modelach pozwala rozbudować ją o dodatkowe możliwości, np. poprzez dodanie złącz cyfrowych. Część producentów oferuje także dodatkowy panel przedni, który umieszcza się w miejscu napędu 5.25 cala. Można na nim znaleźć potencjometry regulujące podstawowe parametry pracy karty, takie jak głośność czy tony, lub kompletny zestaw dodatkowych złącz we wszystkich możliwych standardach.

Chipset

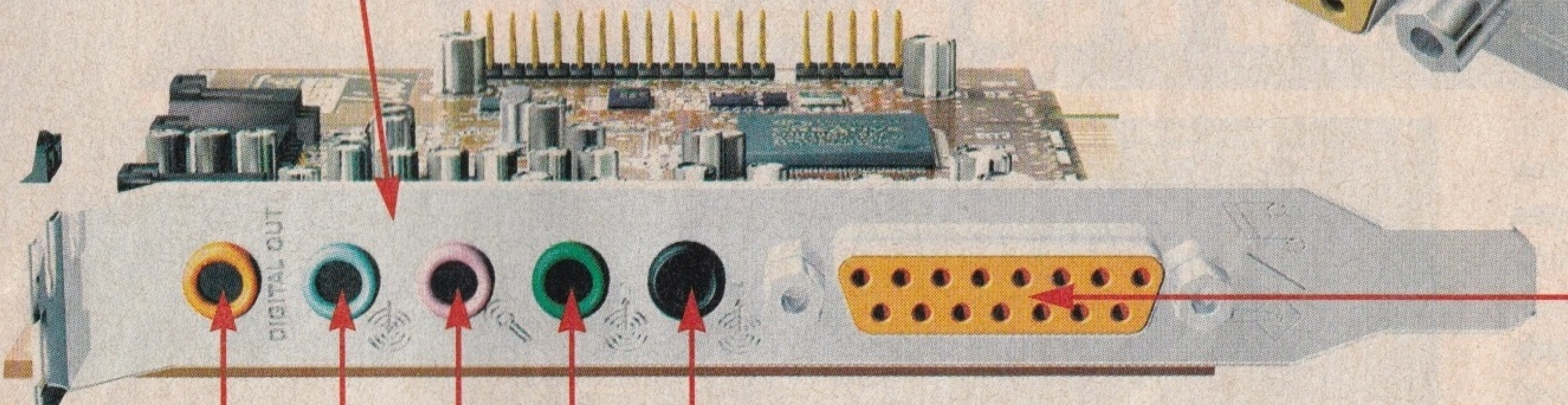
● O możliwościach karty decyduje przede wszystkim rodzaj zainstalowanego układu. Zależnie do typu może on np. obsługiwać dźwięk 3D lub kilka kanałów dźwięku (np. w systemie 5.1, czyli pięć głośników + subwoofer). Układ może też posiadać funkcję dekodowania dźwięku w którymś z popularnych systemów (np. Dolby Digital), na co powinni szczególnie zwrócić uwagę fani DVD.

Szyna PCI

● Wszystkie nowe karty komunikują się z komputerem przy pomocy złącza PCI. Czasami na rynku można jeszcze znaleźć stare karty pracujące na złączu ISA. Nie warto inwestować w ich zakup, stara technologia, w której je wykonano, odchodzi już w zapomnienie. Poza tym spora część nowych płyt głównych po prostu nie ma gniazd w tym standardzie.

● Jeśli po instalacji karty słyszysz jakieś szumy w odtwarzanym dźwięku, możliwe, że winne są zakłócenia generowane przez inną kartę umieszczoną w sąsiednim porcie. Przesunięcie karty dźwiękowej do innego slotu powinno rozwiązać problem.

Wyjścia zewnętrzne



Gniazdo Joystick/MIDI

● Szerokie gniazdo umieszczone z tyłu karty muzycznej umożliwia podłączenie joysticka. Ma ono także drugą funkcję. Jeśli zamierzasz wykorzystywać komputer do tworzenia muzyki, to przy jego pomocy podłączysz zewnętrzny syntezator bądź specjalne klawisze.

● Wyjście cyfrowe (SPDIF)
Umożliwia podłączenie wysokiej jakości głośników, np. do obsługi kina domowego.

● Line in
Wejście analogowe. Przy jego pomocy podłączysz do komputera magnetofon kasetowy bądź inne źródło dźwięku (np. magnetowid).

● Mikrofon (Mic)
Pozwoli ci na nagrywanie własnych odgłosów, np. w celu dodania ich do piosenki lub ubarwienia systemu.

● Front Out (Line Out)
To po prostu analogowe wyjście karty – do niego podłączysz główne (przednie) głośniki.

● Rear Out
Tutaj możesz podłączyć dodatkowy zestaw głośników (tylnych). Dzięki nim będziesz mógł cieszyć się prawdziwym dźwiękiem przestrzennym. Producenci oferują także specjalne zestawy złożone z 5 głośników.

Standardy dźwięku 3D

A3D

Technika generowania dźwięku przestrzennego opracowana przez firmę Aureal. Korzysta ze stworzonej na potrzeby NASA profesjonalnej technologii dźwięku 3D – HRTF. Oferuje najbardziej zaawansowane efekty, ale na razie nie jest bardzo popularna. Obsługują ją karty z procesorem Vortex 1 i Vortex 2.

EAX

Standard opracowany przez firmę Creative Labs – producenta serii kart Sound Blaster. Obsługuje go zdecydowanie największa liczba urządzeń i, co najważniejsze, gier. EAX jest wykorzystywany także poza rynkiem komputerów. Jego obsługę zastosowano do przenośnych odtwarzaczy MP3 produkowanych przez firmę Creative.

DirectSound 3D



Microsoft atakuje na wszystkich możliwych frontach. System obsługi dźwięku 3D jest standardowym elementem pakietu DirectX, więc – chcąc nie chcąc – posiada go każdy użytkownik Okienek. Dlatego, podobnie jak w przypadku obsługi trójwymiarowej grafiki, Direct Sound uznany został za powszechnie obowiązujący.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: H. Kołodziejczyk

Komputery stają się coraz bardziej uniwersalne. Dysponując zwyczajnym PC, możesz urządzić sobie w domu prywatne centrum dźwiękowe

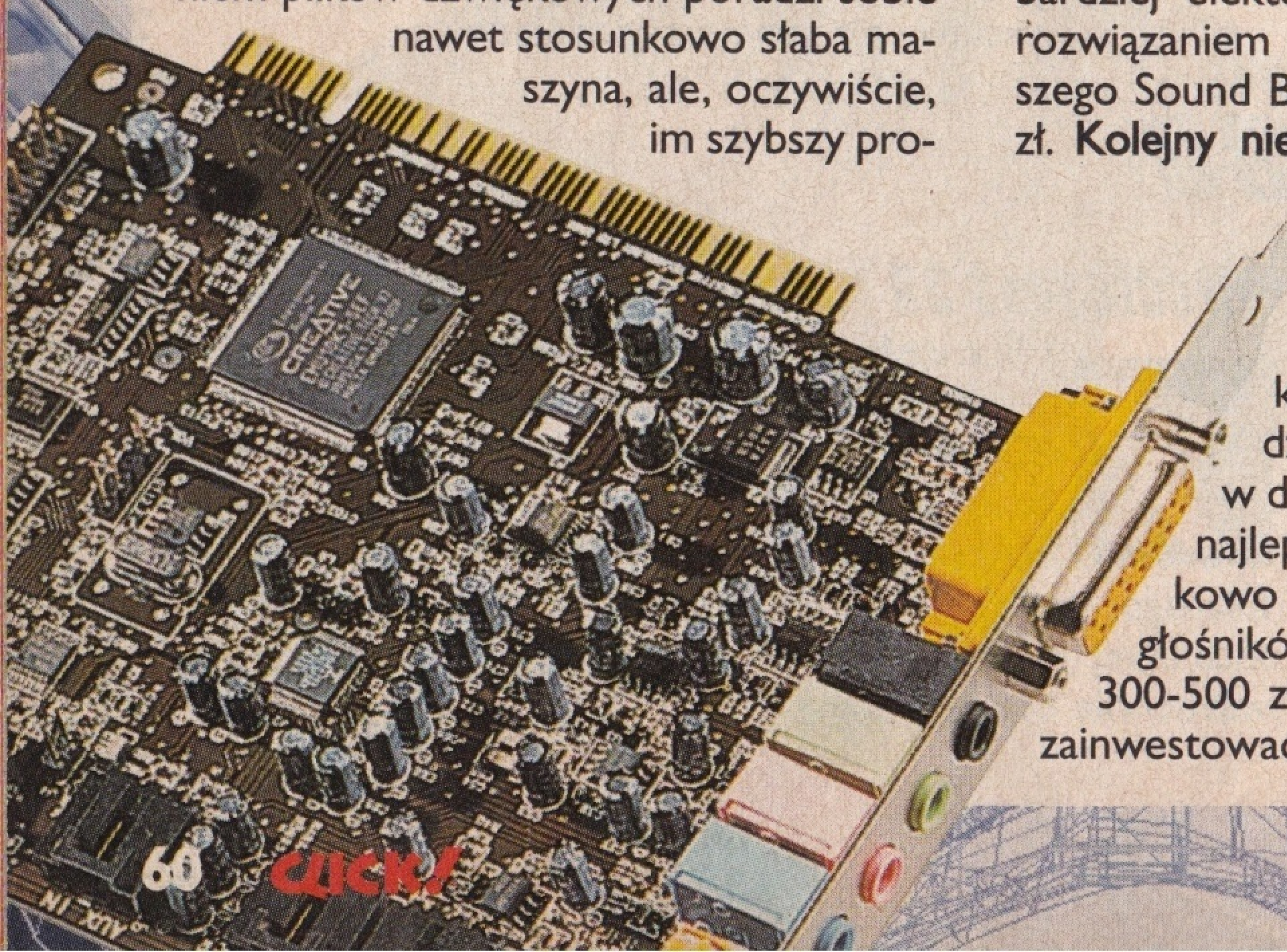


Domowe centrum dźwiękowe

Bogata kolekcja dźwięków nagranych na różnych nośnikach może stanowić pewien problem. Wykorzystując komputer i kilka prostych programów, będziesz mógł ją uporządkować, zgrywając wszystkie przeboje na twardy dysk, np. w formacie MP3, a potem słuchać ich do woli.

Sprzęt...

Przede wszystkim potrzebny będzie ci komputer. Z nagrywaniem i odtwarzaniem plików dźwiękowych poradzi sobie nawet stosunkowo słaba maszyna, ale, oczywiście, im szybszy procesor, tym czas kodowania plików będzie krótszy. **Następnie powinieneś wyposażyć go w kartę dźwiękową.** Tutaj do wyboru otrzymasz droższe (i lepsze) konstrukcje znanych firm (np. doskonały Sound Blaster Live! Creative) oraz znacznie tańsze modele mniej popularnych producentów. Wybór należy do ciebie – ceny kart wahają się w granicach 60-900 zł. Wszystko zależy od twoich potrzeb i możliwości finansowych. Dobrze by jednak było, gdyby kupowana karta obsługiwała dźwięk 3D i posiadała wyjścia dla 4 głośników. Dzięki temu odtwarzana muzyka będzie znacznie bardziej efektowna. Najkorzystniejszym rozwiązaniem okazuje się zakup najtańszego Sound Blastera Live za około 250 zł. **Kolejny niezbędny element stanowi zestaw głośników.** To wydatek od około 50 zł za proste, jednodrożne głośniki do kilku czy kilkunastu tysięcy za zestaw dźwiękowy dla specjalistów w dziedzinie audio. Także tutaj najlepiej sprawdzi się stosunkowo prosty zestaw złożony z 4 głośników i subwoofera za około 300-500 zł. Zwolennicy DVD mogą zainwestować w zestaw zawierający kartę i 6 głośników (w systemie 5.1). Jeśli zamierzasz przegrywać dźwięk z kaset lub płyt analogowych, konieczne będą także odpowiednie kable. Ich cena nie powinna przekroczyć kilkudziesięciu złotych.





WinAmp to jeden z najpopularniejszych i najbardziej rozbudowanych programów odtwarzajacych pliki muzyczne zapisane w różnych standardach

...i programy

Po sporych wydatkach związanych ze sprzętem możesz odetchnąć, większość dobrych programów dostępna jest za darmo. Praktycznie wszyscy producenci dokładają do kart dźwiękowych proste programy umożliwiające odtwarzanie plików dźwiękowych czy płyt CD. Zazwyczaj w zestawie znajdziesz także prosty edytor audio, który przyda ci się przy nagrywaniu dźwięków. **Do tworzenia MP3 możesz skorzystać z któregoś z tzw. darmowych ripperów, a do odtwarzania najlepiej nadaje się popularny WinAmp.** Oczywiście

AR

fani Microsoftu mogą korzystać z Windows Media Player i konwertować muzykę do równie dobrego standardu WMA.

MP3

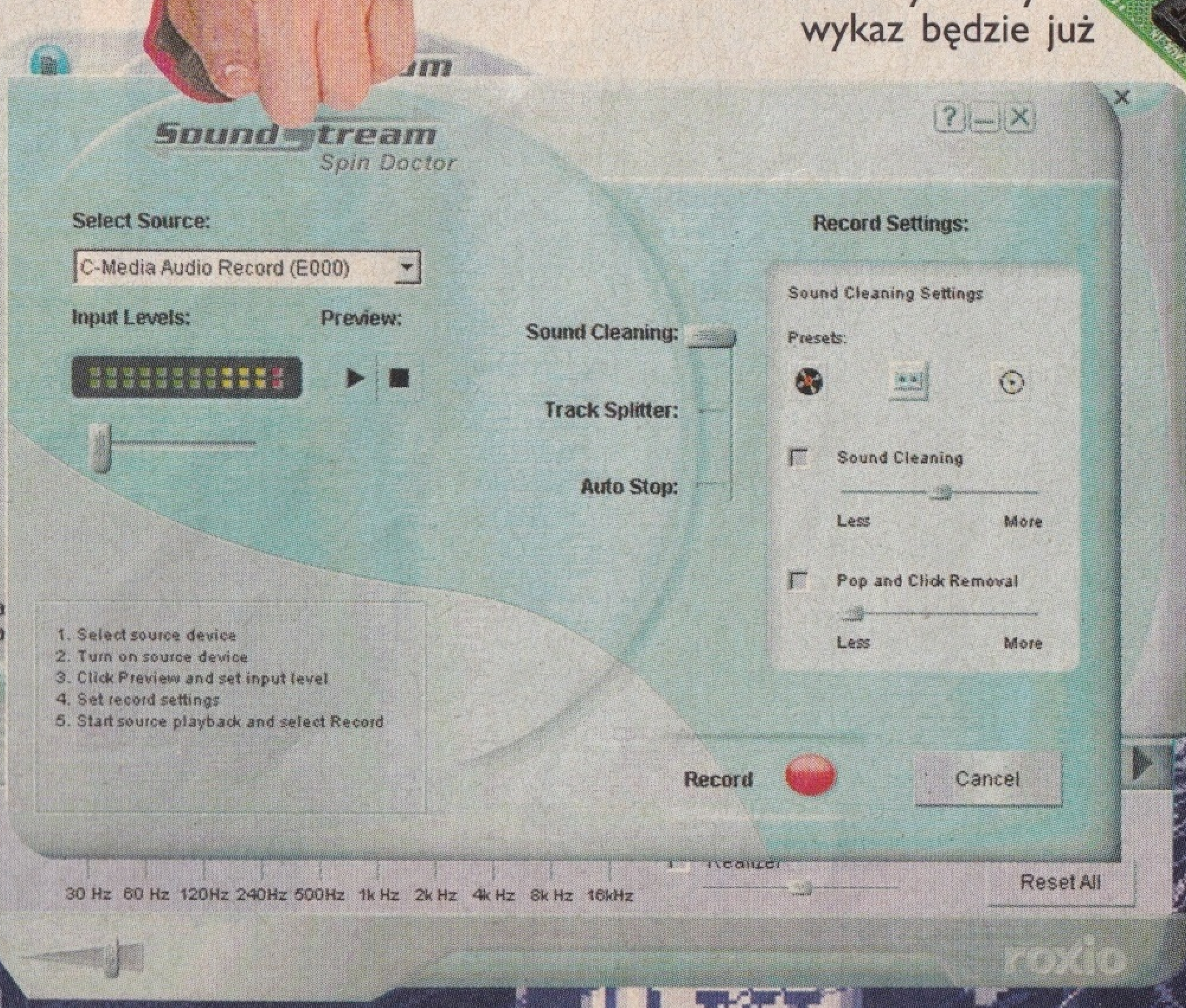
Pliki MP3 to najpopularniejszy format komputerowej muzyki. Kolekcję ulubionych przebojów można zbierać w różny sposób. Jednym z najprostszych jest po prostu zgranie ich ze zwyczajnych płyt kompaktowych. W ten sposób będziesz mógł umieścić na twardym dysku ulubione kawałki z całej swojej kolekcji i słuchać ich np. podczas pracy z edytorem tekstu. Do tworzenia plików MP3 konieczne okazuje się też dodatkowe oprogramowanie. Na rynku istnieje bardzo wiele programów służących do tego celu. Część z nich wymaga, aby pliki najpierw przegrać do formatu WAV, inne zapisują je od razu w pliku MP3. Do tworzenia plików multimedialnych możesz wykorzystywać komercyjne oprogramowanie, jednak istnieje także wiele doskonałych darmowych programów. Jednym z ich jest Cdex, dostępny na stronie **www.cdex.n3.net**. Jego podstawowe zalety to niedużу rozmiar (niewiele ponad 1,5 MB po rozpakowaniu) i prosta obsługa.

Tworzymy PlayListę

WinAmp umożliwia wygodne tworzenie i modyfikowanie nawet długich list odtwarzania. Po uruchomieniu programu wciśnij przycisk PL, aby otworzyć okienko listy. Wciśnij **List Opts** i **New List**. Następnie **Add Dir** (aby dodać do listy cały katalog) lub **Add File** (by dodać pojedynczą piosenkę). Kiedy już dołączysz wszystkie piosenki, możesz dowolnie zmieniać ich kolejność, wciskając oraz przytrzymując lewy przycisk myszy na tytule i przesuwając go. Aby przemieścić kilka piosenek, zaznacz je po kolei, cały czas trzymając wciśnięty lewy klawisz Alt. Druga metoda dodawania plików do listy zdaje się równie prosta. Znajdź interesujący cię plik i kliknij na nim prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierz **Enqueue In Winamp**. Wybrany plik zostanie dołączony do listy. Kiedy wykaz będzie już gotowy, wciśnij **List Opst** i **Save List**. Od tego momentu dwukrotne kliknięcie na zapisanym pliku uruchomi ustawioną przez ciebie listę piosenek.





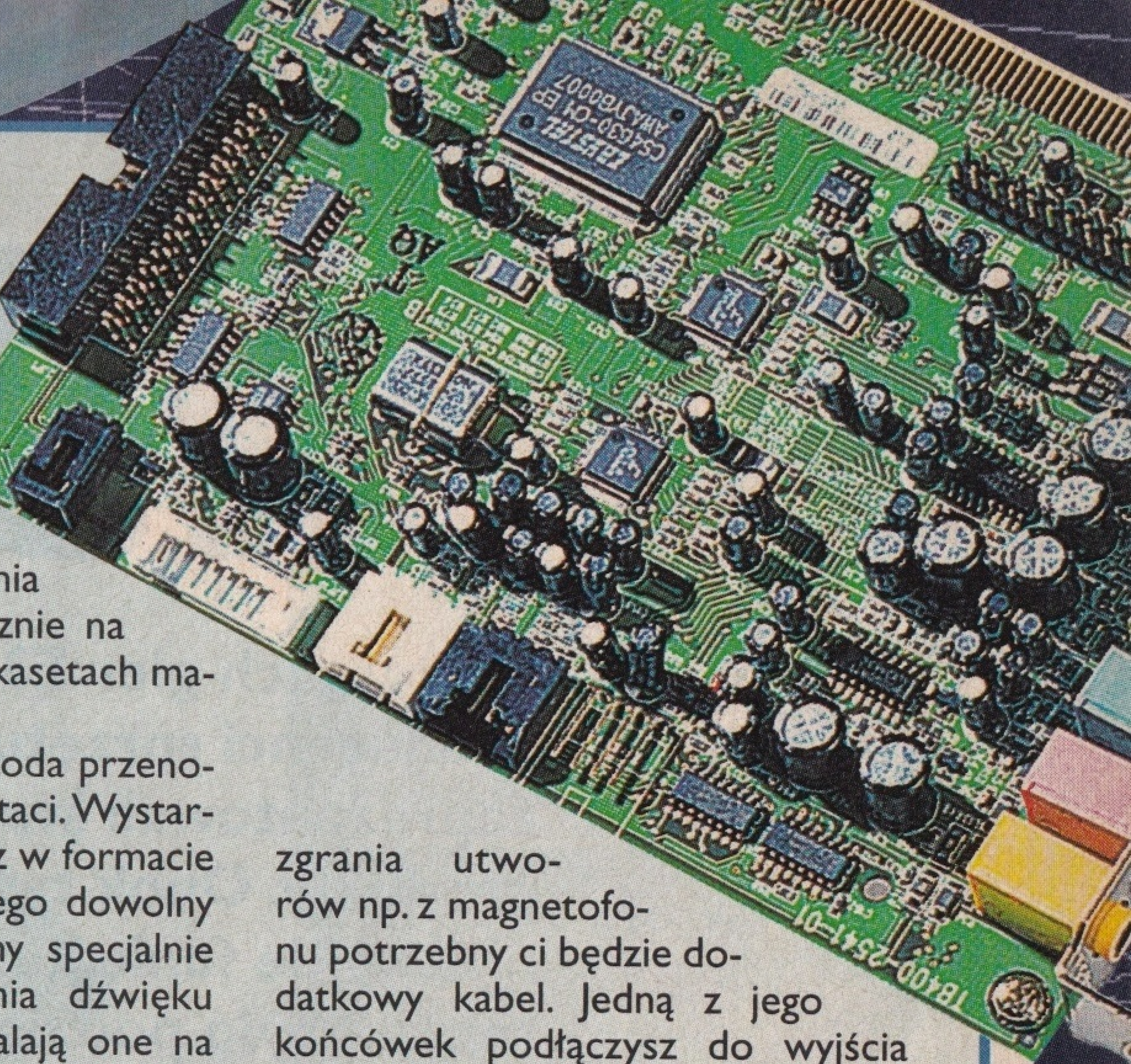


Dzięki temu programowi możesz zapisać w formie cyfrowej muzykę np. z płyty analogowej lub kasety magnetofonowej

Windows Media Audio

Wraz z odtwarzaczem multimedialnym Microsoft zaprezentował własny, konkurencyjny względem MP3, format dźwiękowy. Jego zaletą miała być lepsza jakość oraz mniejszy rozmiar uzyskiwanych plików. W praktyce wygląda to jednak trochę inaczej. Różnica pomiędzy tą samą piosenką (3,47 min) przekonwertowaną do standardu MP3 i WMA wynosi „aż" 35 KB na korzyść MP3! Inną ciekawostkę stanowi długość pliku – w standardzie Microsoftu jest on dłuższy o całą sekundę. Różnice te jednak nie dyskwalifikują żadnego z tych programów. Z którego więc korzystać? To już zależy od twoich prywatnych preferencji, popularne odtwarzacze (takie jak np. WinAmp) doskonale radzą sobie z obydwoma typami wspomnianych plików.

Robimy własne MP3



⏭ Muzyka z CD

● Po włożeniu płyty CD do czytnika uruchom Cdex. W głównym oknie ukaże się lista dostępnych utworów. Nad nią znajdują się okienka umożliwiające wpisanie wykonawcy i nazwy płyty. To dosyć ważne – program umieści pliki w katalogu o nazwie wykonawcy, w podkatalogu z tytułem płyty. Pozwala to na utrzymanie porządku nawet w naprawdę ogromnej kolekcji plików. Jeśli będziesz chciał nazwać poszczególne utwory, możesz zrobić to tak samo, jak z normalnymi plikami (zaznaczając i wciskając F2 lub z menu).

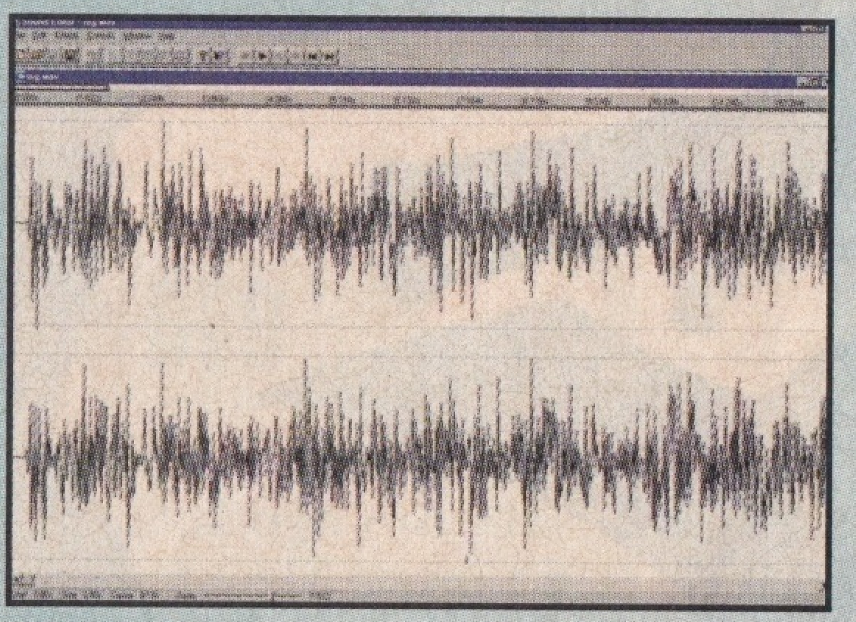
● Jeśli nie chcesz ręcznie wprowadzać tytułów, możesz skorzystać z internetowej bazy danych CDDB – wszystkie pola uzupełnią się automatycznie. Wpisane tytuły zostaną zachowane w pliku jako info w systemie ID3v1, dzięki czemu odtwarzacz będzie mógł wyświetlić je podczas odgrywania. Kiedy wprowadzisz nazwy utworów, pozostanie jedynie zaznaczyć interesujące cię pliki. Aby wskazać kilka różnych ścieżek, podczas zaznaczania trzymaj wciśnięty lewy przycisk Alt. Teraz naciśnij ikonkę ze strzałką i napisem MPEG. Po dłuższej przerwie, zależnej od liczby utworów, będziesz mógł korzystać z nowych plików. Standardowo program umieszcza je we własnym katalogu, w podkatalogu **Output Files**.

⏭ Inne nagrania...

● Najlepszą jakość ostatecznych plików dźwiękowych osiągniesz, kopiując je z płyty CD. Jednak bardzo często starsze nagrania dostępne są tylko i wyłącznie na płytach analogowych bądź kasetach magnetofonowych.

● Oczywiście istnieje metoda przenoszenia ich do cyfrowej postaci. Wystarczy, że nagrasz je i zapiszesz w formacie WAV. Konieczny jest do tego dowolny edytor audio lub programy specjalnie przewidziane do zgrywania dźwięku (np. Sound Stream). Pozwalają one na odszumienie dźwięku, oferują także wiele funkcji automatyzujących nagrywanie, np. poprzez samoczynne robienie przerw pomiędzy utworami. Do zgrania utworów np. z magnetofonu potrzebny ci będzie dodatkowy kabel. Jedną z jego końcówek podłączysz do wyjścia magnetofonu, drugą do złącza Line In na karcie muzycznej. Od tego momentu odgłosy z magnetofonu powinny być słyszane przez głośniki komputera. Włącz piosenkę, którą chcesz nagrać, i wciśnij **Record** w edytorze audio. Po zakończeniu zapisz plik w standardzie WAV.

● Kolejnym krokiem będzie kompresja do formatu MP3. Uruchom Cdex i wybierz ikonę WAV->MPEG. W otwartym okienku wybierz nagrany przez ciebie plik i wciśnij **Otwórz**. Po chwili otrzymasz kolejny plik o takiej samej nazwie, tym razem w formacie MP3. W identyczny sposób możesz także zgrywać muzykę z gramofonu czy telewizji (również poprzez tuner TV).



Dźwięku stereo „wygląda" mało atrakcyjnie, ale za to jak brzmi!

Tworzymy WMA

● Jeśli posiadasz Windows Media Playera 7, możesz spokojnie zaangażować go do tworzenia plików w tym standardzie. Włóż płytę CD do czytnika i uruchom **Odtwarzacz Multimedialny**. Po lewej stronie wybierz zakładkę **AudioCd**.

● Na ekranie ukaże się lista piosenek dostępnych na płycie. Zaznacz w okienkach interesujące cię ścieżki, a następnie kliknij oznaczony na czerwono przycisk **Kopiuj muzykę**.

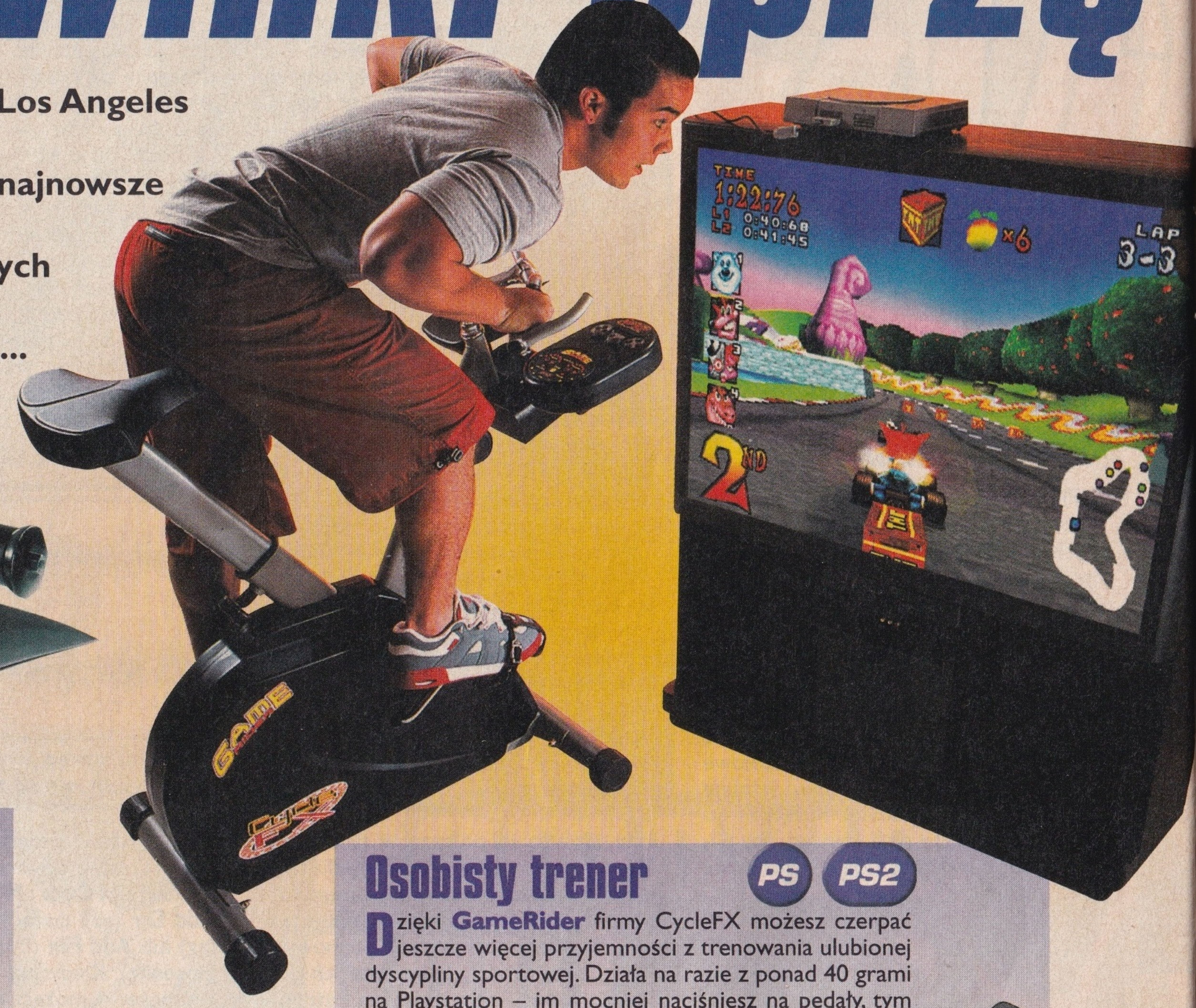
● To wszystko. Po dłuższej chwili wybrane przez ciebie utwory znajdą się w katalogu **Moje dokumenty/Moja muzyka**.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Nowinki sprzę

Na targach gier E3 w Los Angeles producenci sprzętu zaprezentowali swoje najnowsze produkty. Obok tych niezwykle funkcjonalnych można było podziwiać także prawdziwe cuda...





FreeStyler Biker
PS PS2

Wielbiciele gier, w których jeździ się na motocyklach lub rowerach, powinni zainteresować się kierownicą **FreeStyler Biker**. Do złudzenia przypomina ona tę prawdziwą, a dodatkowo, dzięki gumowym uchwytom, pomaga utrzymać się w „siodle" nawet na najbardziej wyboistej trasie.

Cena: ok. 400 zł
Producent: Thrustmaster/Guillemot
Premiera: *wrzesień 2001*
http://www.thrustmaster.com

Osobisty trener
PS PS2

Dzięki **GameRider** firmy CycleFX możesz czerpać jeszcze więcej przyjemności z trenowania ulubionej dyscypliny sportowej. Działa na razie z ponad 40 grami na Playstation – im mocniej naciśniesz na pedały, tym szybciej jedzie twój samochód, rower lub motor.

Cena: ok. 250 zł
Producent: CycleFX
Premiera: *jesień/zima 2001*
www.cyclefx.com

SONY







Kierownica z FFB
PS2

GT Force zaprezentowało kierownicę na PS2 z ForceFeedback, wyglądającą jak ta od PC. W Japonii już stała się hitem sezonu.



Cena: ok. 400 zł
Producent: Logitech
Premiera: *równocześnie z grą GT3*
www.logitech.com

Pełna precyzja
PC

Już na Gwiazdkę planowana jest premiera najnowszych kontrolerów na PC i PS2 firmy Belkin. Szczególnie interesująco zapowiada się model **Nostromo n30** oraz **n50** na platformę PC.

Cena: na razie nieznana
Producent: Belkin
Premiera: *jesień/zima* 2001
www.belkin.com

towe E3



Świetlny rekin

GBA

Dzięki zasilanemu bateriami **SharkLight** fani gier na GameBoy Advance będą mogli oddawać się swej ulubionej zabawie także w ciemnościach.

Cena: ok. 60 zł
Producent: InterAct of Europe
Premiera: *lato 2001*
www.interact-europe.com

NINTENDO



Magiczna skrzynka gier DVD

NGC

Niedługo Japończycy będą mogli cieszyć się z najnowszej konsoli Nintendo – **GameCube**. W listopadzie tego roku ekskluzywna wersja GameCube z wbudowanym DVD pojawi się na rynku za sprawą firm Nintendo i Panasonic.

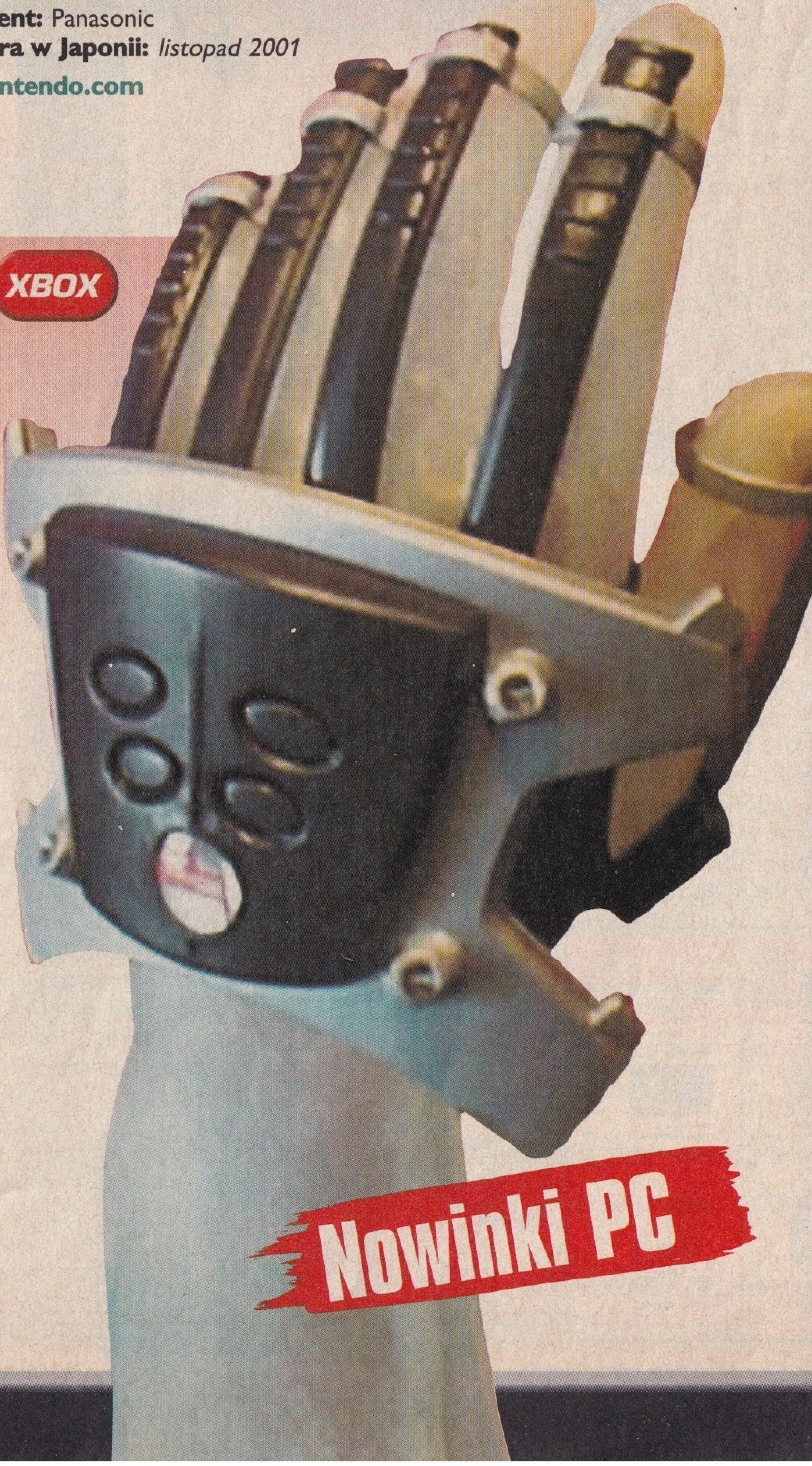
Cena: ok. 1500 zł
Producent: Panasonic
Premiera w Japonii: *listopad 2001*
www.nintendo.com

Kontroler 3D

PC PS2 XBOX

Dzięki **P5** klawiatura i mysz stały się zbędne – z udziałem nowych zabawek możesz chwytać przedmioty w grach i prowadzić swoją postać za pomocą gestów. P5 współpracuje ze wszystkimi urządzeniami wyposażonymi w USB, jak PC, PS2 czy Xbox.

Cena: ok 600 zł
Producent: Essential Reality
Premiera: *jesień 2001*
www.essentialreality.com





Nowinki PC

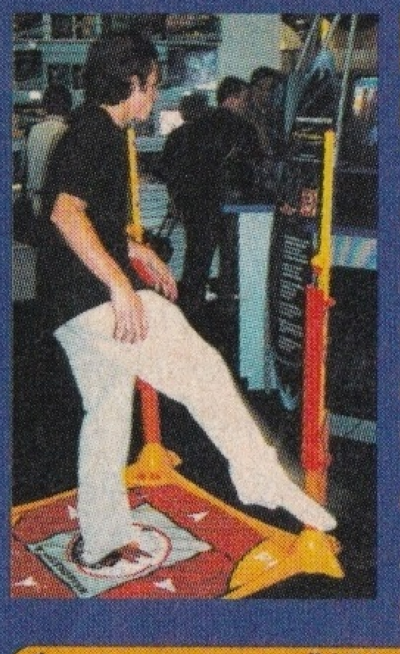
Nowinki



Zdalne sterowanie

Wavebird umożliwia grę na GameCube nawet bez kabla. Od konsoli można oddalić się aż o 10 metrów. Na konferencji prasowej Nintendo wynalazca „Mario", Shigeru Miyamoto, testował hity właśnie przy pomocy Wavebird.

www.nintendo.com · I/02 · cena nieznana



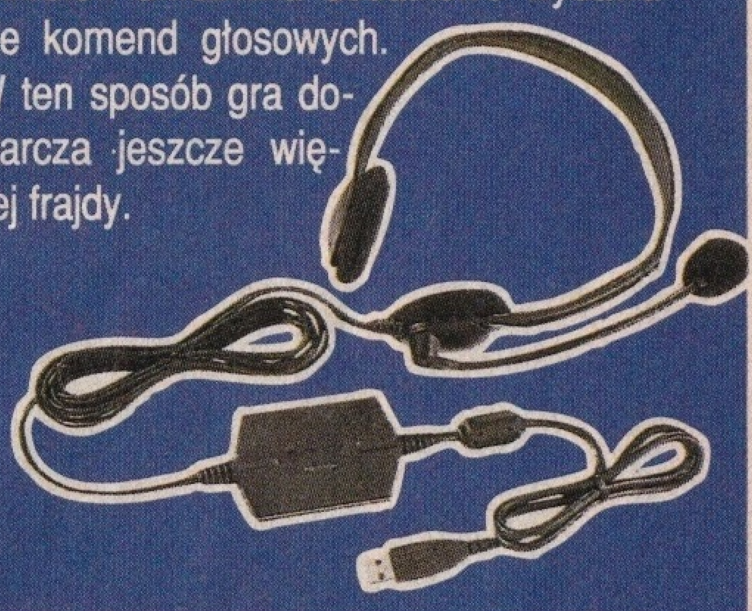
Do boju

FightingArena firmy Thrustmaster czyni bijatyki na konsolę PS niezwykle realistycznymi. Sensory odtwarzają ciosy twoich rąk i nóg na ekranie. Do wskazywania kierunku służy mata.

thrustmaster.com · IV/01 · cena ok. 400 zł

Słuchawki USB na PS2

Każdą grę na PS2 uprzyjemni ci zestaw słuchawek USB (PSLK-HS1) firmy Sony. Mikrofon umożliwia dodatkowo wydawanie komend głosowych. W ten sposób gra dostarcza jeszcze więcej frajdy.



www.scee.com · IV/01 · cena nieznana

Profesjonalista od wstrząsów

Już jesienią będzie można kupić R440 Force Feedback Wheel firmy Saitek. Uwagę zwraca nowe usytuowanie pedałów – są one teraz przesunięte nieco ku górze, co ma zapobiec uciążliwemu zsuwaniu się z nich nóg i przy okazji wypadaniu z trasy.

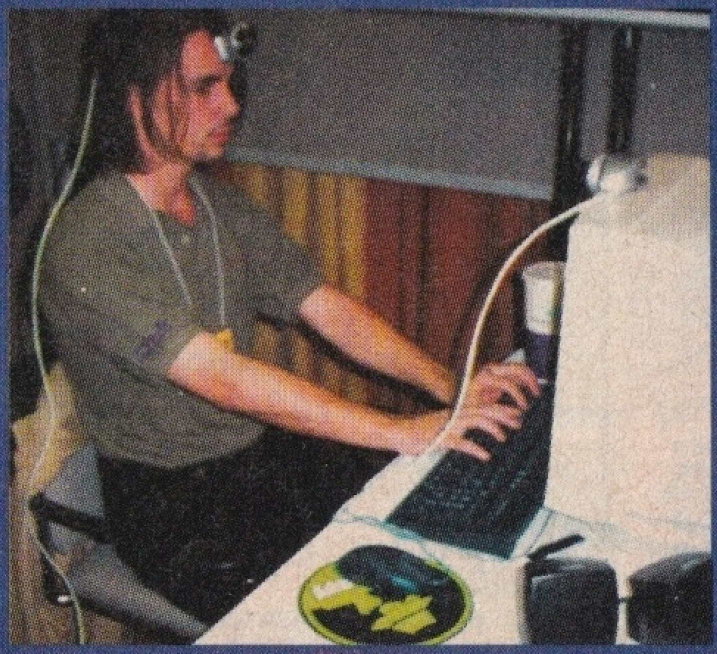


www.saitek.com · III/01 · cena nieznana

Prowadzenie z głową

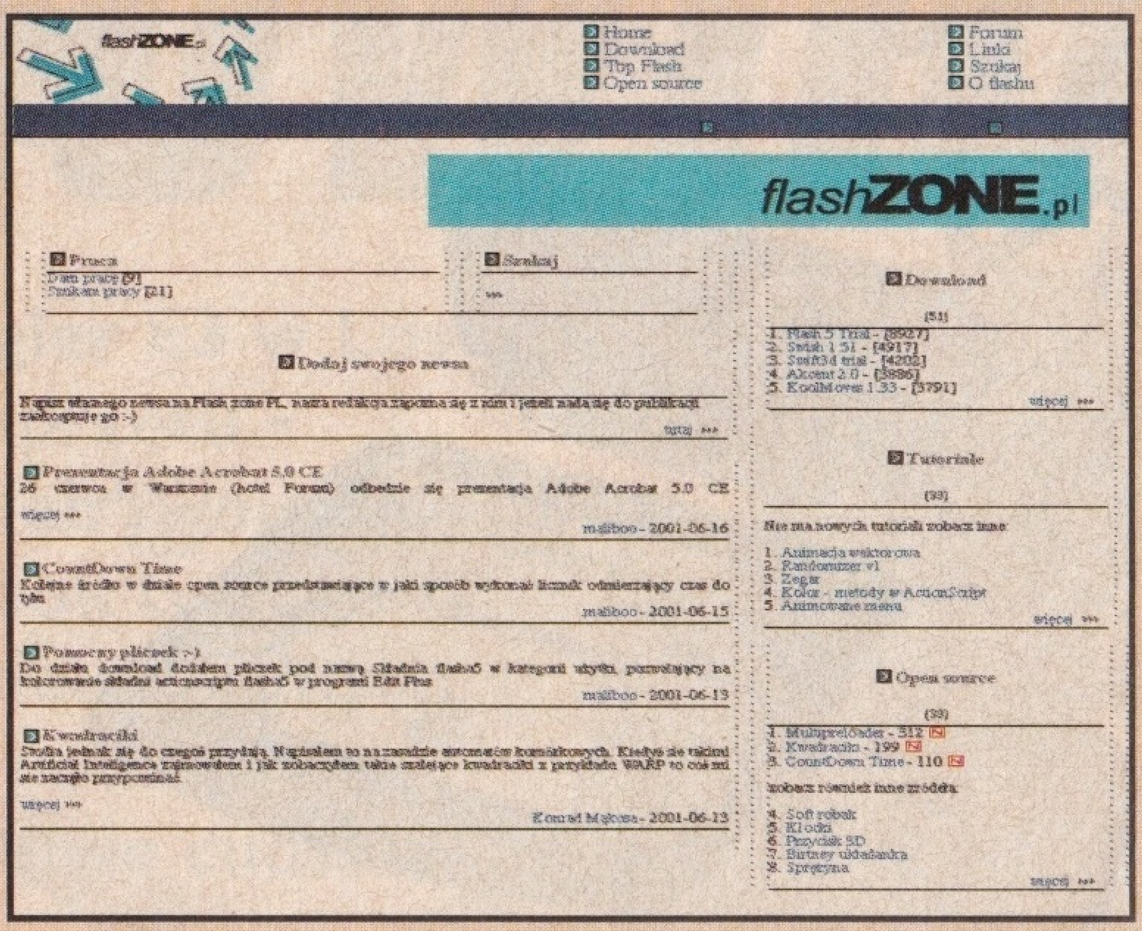
Dzięki Cymouse można dużo wygodniej kierować swoją postacią w grach 3D. Lekki ruch głową w lewo i twój bohater podąża już w żądanym kierunku – dodatkowo zyskujesz wolne ręce.

www.cymouse.com · III/01 · cena ok. 850 zł



Wszystko o Flashu

http://www.flashzone.pl



Internet rozwija się bardzo szybko, a najszybciej chyba światowa pajęczyna, czyli WWW. Kiedyś w przeglądarkach królował zwykły tekst, później wielkim przełomem okazało się wyświetlanie grafiki. Teraz każdy szanujący się webmaster projektuje swoje witryny w technologii Flash. Takie strony potrafią tańczyć, śpiewać, latać, gwizdać i robić inne zupełnie niespotykane dotąd rzeczy.

Ale co to właściwie jest ten Flash? Jeśli nie masz zielonego pojęcia, to zajrzyj koniecznie na stronę **www.flashzone.pl**, a tam już dowiesz się wszystkiego. Witryna zainteresuje również „starych wyjadaczy", którzy widzieli już niejedną flashową prezentację.

Serwis Flashzone jest bardzo obszerny. Znajdziesz tu m.in. sporo wartościowych programów do ściągnięcia (dział Download), listę najlepszych stron (dział Top Flash), Forum, Linki do ciekawych witryn oraz wiele innych. Odwiedź tę stronę, a na pewno się nie zawiedziesz.

Hiszpania ojczyzną gitar

http://yakin.republika.pl





Pochodzenie pierwszej gitary nie jest do końca znane. Pewne jest natomiast, że instrument ten ma bardzo długą, sięgającą średniowiecza historię.

Dzisiejsza gitara ma tak wiele odmian i rodzajów, że samo wymienienie wszystkich zajęłoby sporo miejsca. Niewątpliwie najwspanialsze dźwięki wydobywają z gitary artyści flamenco. Porywające rytmy, piękne tancerki i śpiew – to wszystko składa się na frapującą całość folkloru wywodzącego się z terenów południowej Hiszpanii.



Wszystkiego, co warto wiedzieć o flamenco, a w szczególności o specjalnych technikach gitarowych, dowiesz się ze strony **http://yakin.republika.pl/** przygotowanej przez młodego, zdolnego gitarzystę – Jacka Borzykowskiego. W witrynie znajdziesz mnóstwo potrzebnych informacji, np. jak wybrać odpowiedni instrument, jak ćwiczyć, na czym polegają podstawowe techniki flamenco. Jeżeli choć trochę interesujesz się grą na gitarze, to zajrzyj tu koniecznie.

Cyfrowe nastolatki

http://www.cyberteens.com



Bycie nastolatkiem to nie jest bułka z masłem. Tak z pewnością powiedziałby młody Forrest Gump i miałby oczywiście rację. Nastolatki mają swój własny świat, własne radości i smutki, sukcesy i porażki. Na całym świecie młodzież interesuje się podobnymi sprawami, są to z reguły zabawy i gry, ale nieobce są jej również poważniejsze zagadnienia.



Na stronie **www.cyberteens.com** dowiesz się wiele o amerykańskich nastolatkach. Możesz łatwo porównać, jak żyje się młodym ludziom na różnych kontynentach. Oprócz tego na stronie znajdziesz wiele zabawnych akcentów. W dziale „Fun & Games" możesz sobie pograć i zabawić się. Przeczytasz tu ponadto ciekawe wywiady z gwiazdami. Jeśli interesujesz się życiem ludzi w innych kulturach, to wejdź na tę stronę koniecznie.

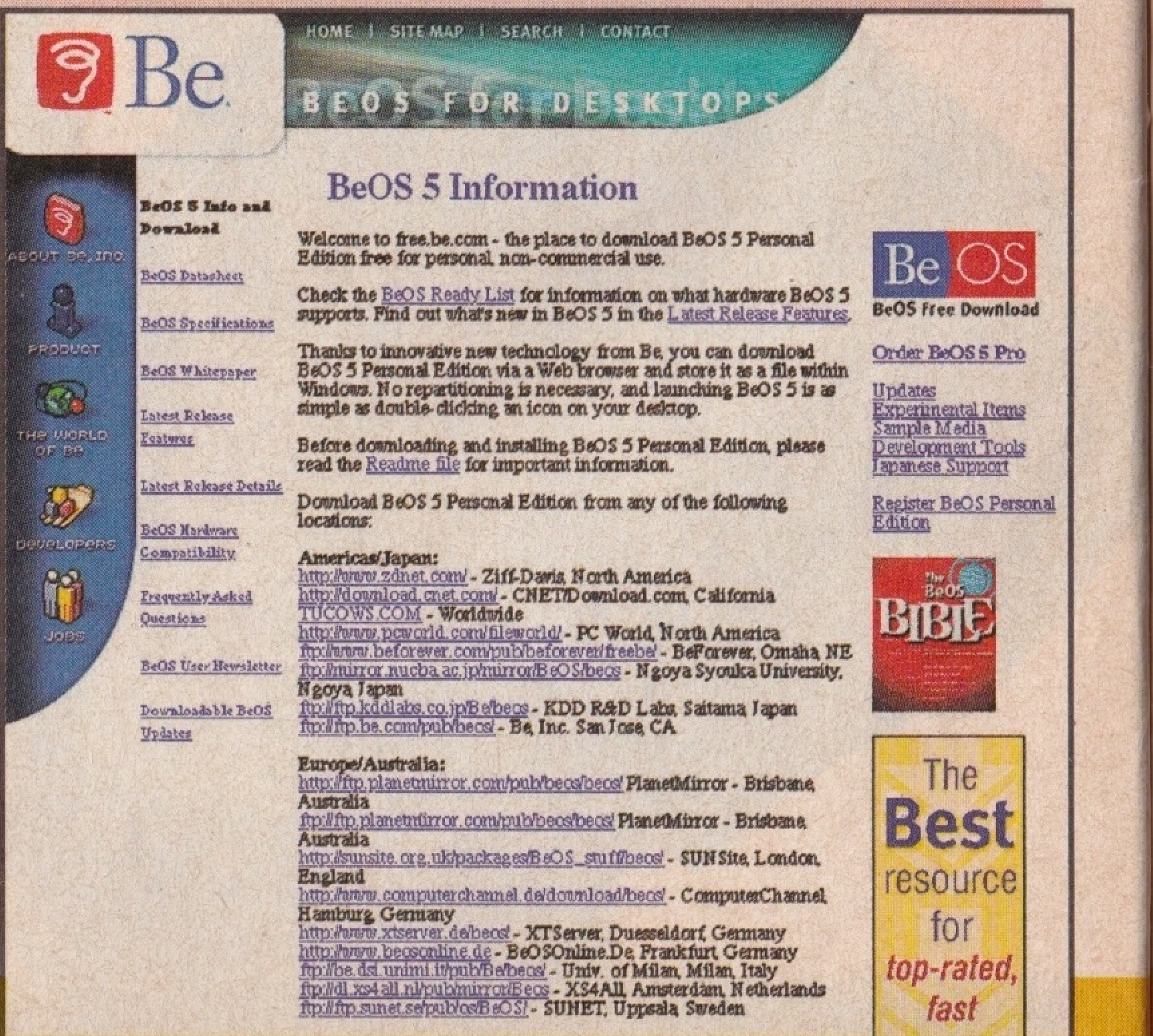
Nie tylko Windows

http://www.be.com/products/freebeos/

System operacyjny Windows zdominował współczesny rynek komputerowy. Nie można jednak zapominać, że istnieją jeszcze inne propozycje, z pewnością nie gorsze od Okienek, tylko po prostu mniej popularne. Oprócz znanego, ale dość trudnego w obsłudze Linuxa, jest jeszcze inny darmowy system operacyjny, na który warto zwrócić uwagę. Chodzi o BeOS. Program ma naprawdę wielką zaletę – jest całkowicie darmowy. W łatwy sposób można ściągnąć go ze strony **http://www.be.com/products/freebeos/** i wypróbować. Jeżeli masz duży dysk i nie boisz się nowych wyzwań, możesz zainstalować BeOs na innej, dodatkowej partycji i korzystać z dwóch systemów. Ze strony możesz też ściągnąć sterowniki do urządzeń dla tego systemu i nauczyć się podstawowych komend systemowych. BeOS świetnie sprawdza się w zastosowaniach multimedialnych, ale o tym musisz przekonać się sam.







Wygrywanie to moja specjalność

http://www.wygrac.pl

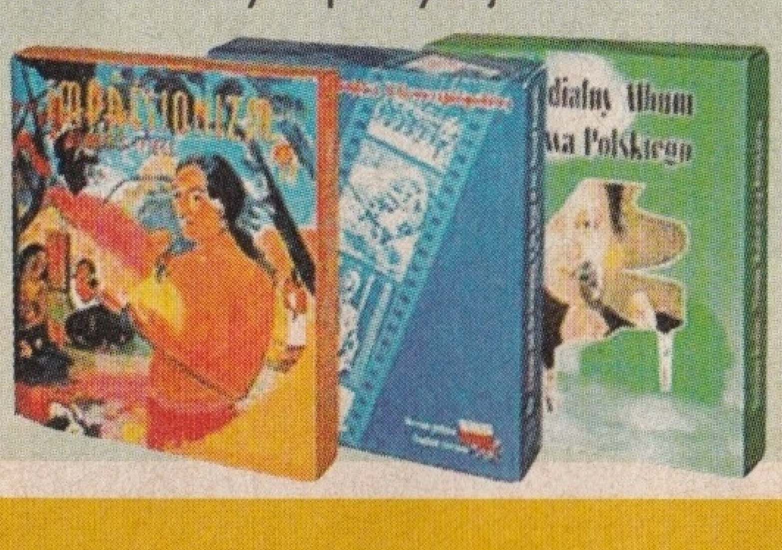


Jest w Internecie strona, na której, przy odrobinie szczęścia, można za darmo otrzymać cenne przedmioty. W witrynie **http://www.wygrac.pl/** Pan Panda zachęca wszystkich chętnych do udziału w losowaniu nagród.

Zasada działania serwisu jest bardzo prosta. Sponsorzy dają nagrody, a ty w zamian za możliwość ich wygrania oglądasz reklamy (nie ma ich dużo). Obie strony są zadowolone i o to chodzi.

Oto krótki przepis, jak uczestniczyć w losowaniu nagród. Najpierw należy się zarejestrować, czyli wypełnić niedługi formularz z podaniem dokładnych danych. Po potwierdzeniu rejestracji możesz zacząć zbierać kupony, które uczestniczą w losowaniu. W tym celu kliknij na ikonę nagrody, którą chcesz wygrać. Jeśli poprawnie odpowiesz na proste pytanie, otrzymasz kupon. Codziennie możesz zagrać o trzy nagrody. Prawda, że proste? Losowanie odbywa się pod kontrolą notariusza, więc nie ma mowy o żadnych oszustwach. Więcej dowiesz się pod wskazanym powyżej adresem.





Zdjęcia z wakacji

http://foto.reporter.pl





Wakacje to naprawdę doskonała okazja, żeby nauczyć się robić zdjęcia. Nie chodzi tu wcale o te robione automatycznym aparacikiem z jednym przyciskiem, tylko o całkiem profesjonalne fotografie, którymi można chwalić się później na przykład wśród znajomych. Pierwszym krokiem, jaki warto uczynić, jest wizyta w Internecie na stronie **http://foto.reporter.pl/**. Znajdziesz tu wiele rad, dzięki którym dowiesz się, jak dobrać odpowiedni aparat do twoich potrzeb i możliwości finansowych. Przeczytasz też, na czym polega kadrowanie i jak wykonać dobre zdjęcie. Później, gdy już trochę poćwiczysz i twoje fotografie nie będą odstawały jakością od zdjęć robionych przez zawodowców, będziesz mógł umieścić je na stronie i sprawdzić, co myślą o nich inni internauci. Nawet jeżeli sam nie robisz zdjęć, to i tak powinieneś odwiedzić tę stronę, chociażby po to, by podziwiać kolekcję ponad 3000 fantastycznych fotografii. Ponadto, każdą umieszczoną tutaj fotkę możesz wysłać komuś jako kartkę internetową.

Wirtualne Królestwo Dreamlandii

http://www.dreamland.net.pl

Jeśli chcesz wyjechać za granicę bez ruszania się z fotela, na dodatek wyruszyć do kraju, który tak naprawdę nie istnieje, to odwiedź koniecznie Wirtualne Królestwo Dreamlandii mieszczące się wyłącznie w Internecie pod adresem **http://www.dreamland.net.pl/**. Konstruktorzy wirtualnego królestwa postawili sobie za cel zbudowanie symulacji prawdziwego państwa, wraz ze wszystkimi jego strukturami. Dreamlandia ma nawet swoją własną historię. Możesz stać się obywatelem Królestwa i uczestniczyć w jego życiu kulturalnym, gospodarczym, sprawować rządy i zajmować się innymi ciekawymi sprawami. Możesz poświęcić się karierze politycznej i uzyskać tytuł szlachecki, zarabiać wirtualne pieniądze i inwestować w korporacje. Wybór należy do ciebie. Dreamlandia to przede wszystkim znakomity sposób na miłe spędzenie czasu i na świetną zabawę.







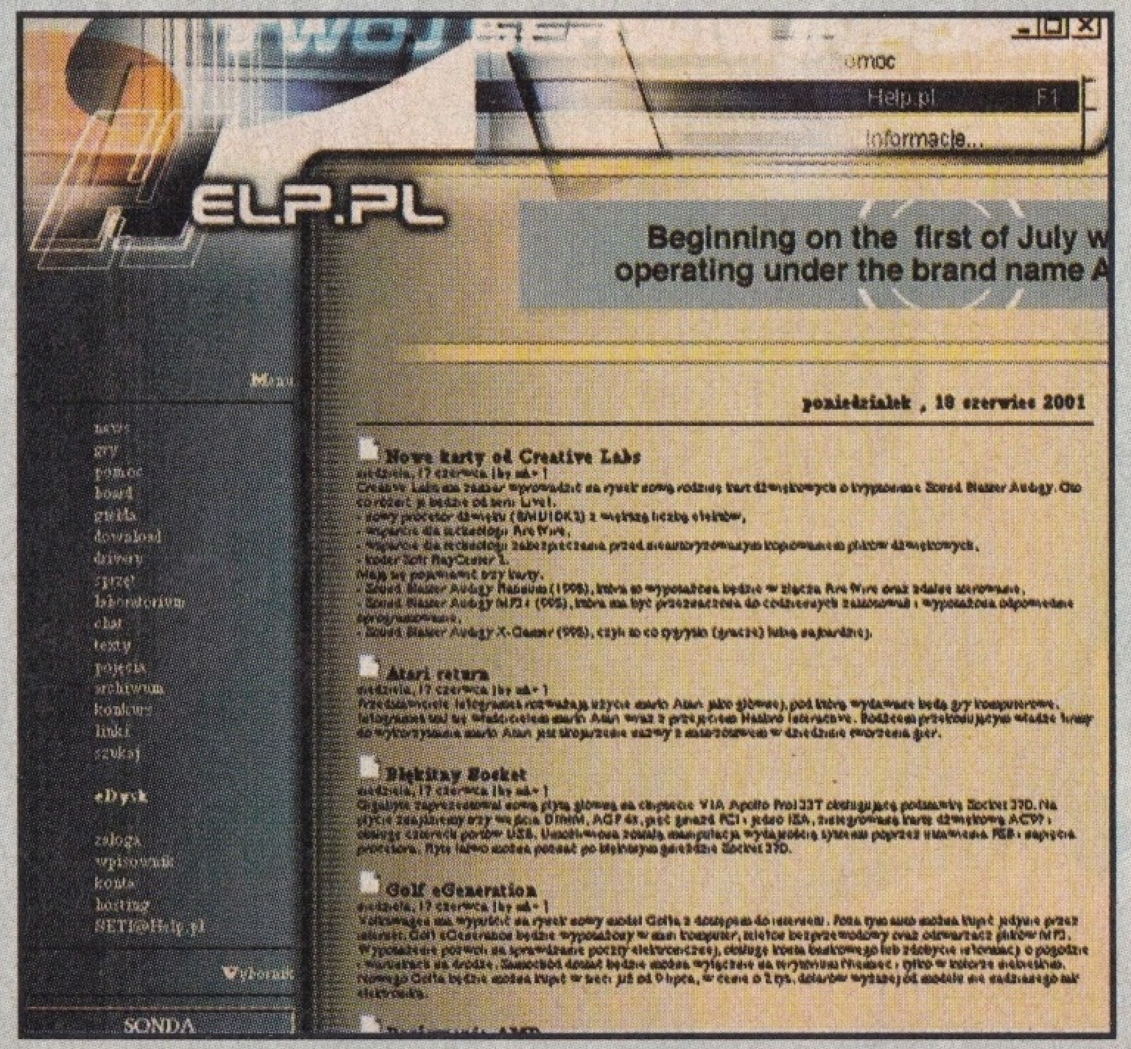
Pomocy! Mój komputer zwariował!

http://www.help.pl



Każdy, nawet stary komputerowy wyga, staje kiedyś w końcu przed problemem, którego nie potrafi rozwiązać. Komputery to takie diabelskie maszyny, które lubią sprawiać swoim użytkownikom jak najwięcej kłopotów. Są bardziej marudne niż niemowlęta. Komputer co i rusz domaga się nowych sterowników, programów, upgrade'ów i innych rzeczy. Jak temu podołać i sprawić, aby twój pupil był zawsze w doskonałej formie? To proste. Wystarczy regularnie odwiedzać serwisy komputerowe polecane przez CLICKA!

Dzisiaj zachęcamy do odwiedzenia ciekawej strony **http://www.help.pl**. Znajdziesz tu wiele interesujących porad i programów do ściągnięcia. Na help.pl zawsze są najświeższe sterowniki, a z pośrednictwem działu „Pomoc" możesz nawet wysłać pytanie do eksperta. Przed zakupem nowych części warto przejrzeć zamieszczane na stronie testy. Co jeszcze oferuje witryna? Musisz przekonać się sam.



NAJLEPSZE STRONY WWW - WARSZAWA W SIECI

Wirtualna Warszawa dla odwiedzających ją w wakacje



warszawa.pilot.pl
Dla podróżników
★★★★★★



www.gminacentrum.waw.pl
A może do centrum stolicy?
★★★★★★



www.warszawaonline.pl
Dla wiecznych komputerowców
★★★★★☆



www.miasto-stoleczne.warszawa.pl
Dla fanów zwiedzania
★★★★☆☆



www.iwarszawa.pl
Dla internautów
★★★☆☆☆

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Stockbyte

Własna ga

W realnym świecie wydawanie gazety wiąże się z bardzo dużymi kosztami. Co innego wirtualny magazyn...

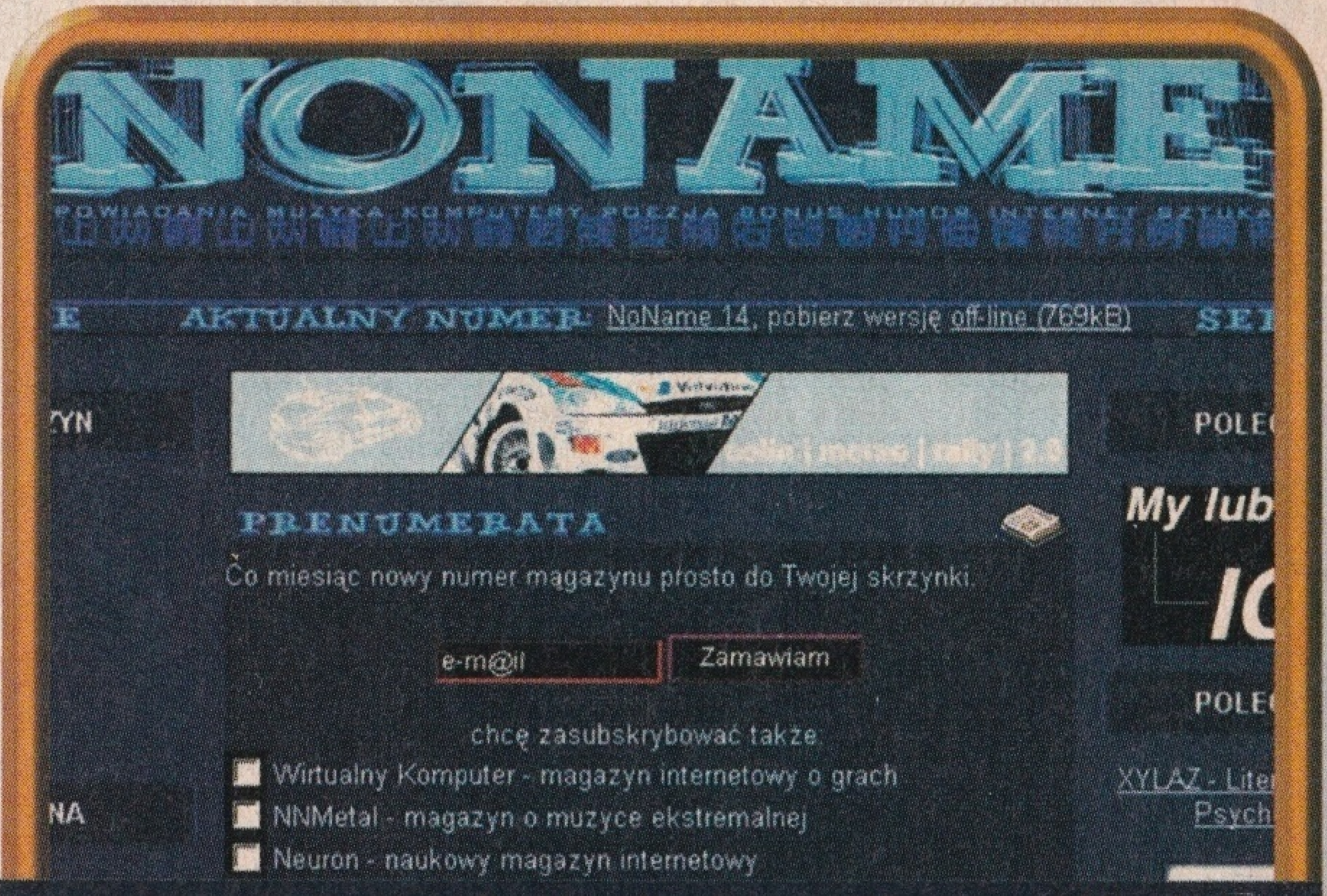
Droga do prawdziwego dziennikarstwa również jest daleka. Zanim ujrzysz jakieś swoje teksty w druku w piśmie, takim na przykład jak CLICK!, musisz pokonać długą i krętą drogę. Najpierw trzeba odbyć staż, później popisać trochę do szuflady, a dopiero na końcu możesz zacząć tworzyć proste notatki. Nim zaczniesz „smażyć" długie artykuły i dorobisz się własnego działu, musi upłynąć sporo wody w Wiśle.

Co zatem robić, jeśli bardzo chcesz pisać, ale nie wiesz, od czego zacząć i gdzie publikować własne artykuły? To proste! Załóż e-pismo i rozpocznij swoją dziennikarską karierę od Internetu. W Sieci nie ma żadnych ograniczeń i wszyscy, którzy mają coś ciekawego do powiedzenia, mogą to zrobić.

Jak założyć, zorganizować i prowadzić internetową gazetę – wszystkiego dowiesz się z tego artykułu.



www.reporter.pl. – pod tym adresem kryje się jedno z najlepszych e-czasopism. Warto tu zaglądać



www.noname.zum.pl zajmuje się przede wszystkim kulturą. Serwis przygotowano bardzo starannie

Wybór tematu

Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, jest wymyślenie atrakcyjnego tematu. W Sieci znajdziesz mnóstwo różnego rodzaju periodyków i trudno będzie wpaść na superoryginalny pomysł. Nie znaczy jednak, że jest to niemożliwe.

Na pewno w miejscowości, w której mieszkasz, na osiedlu czy w szkole, dzieje się tyle, że tematów ci nie zabraknie. Możesz zrobić na początek niewielką gazetkę, w której będziesz opisywać otaczający cię świat. Nie warto porywać się od razu na jakieś wielkie tematy, takie jak polityka czy kultura, ponieważ prawdopodobnie znajdzie się komercyjna witryna, która dysponuje ogromnymi środkami oraz profesjonalnymi dziennikarzami i opisze dany temat lepiej. Szkoda byłoby zmarnować czas i energię na robienie czegoś, co nikogo nie zainteresuje. Twoim atutem jest to, że wiesz, co się dzieje wśród twoich rówieśników, czym się zajmują, jakie mają marzenia i troski. Właśnie o tym możesz zrobić gazetę i, jeśli włożysz w to odpowiednio dużo zapału oraz energii, niewykluczone, że osiągniesz sukces. Nie musisz od razu stworzyć dzieła na miarę Onetu, chociaż kto wie, może za kilka lat twoja gazeta będzie równie popularna...

Obserwuj innych i ucz się

Zanim z zapałem zabierzesz się do pracy, rozejrzyj się trochę po Sieci. W Internecie panuje bardzo duża konkurencja, warto więc poświęcić trochę czasu na przyjrzenie się, jak gazety internetowe robią inni.

Dobry przykład stanowi serwis Reporter (http://www.reporter.pl), który jest najstarszym, wydawanym od 1996 roku czasopismem internetowym. Reporter zaczynał skromnie od kilku rubryk, aby dzisiaj rozrosnąć się do ogromnych rozmiarów z kilkunastoma działami. Jego założycielem jest Dariusz Majgier, absolwent Wydziału Informatyki Uniwersytetu Śląskiego, laureat tytułu „Internet – Człowiek Roku", przyznanego przez kanadyjską korporację Skynet Communications.

Innym wirtualnym czasopismem wartym polecenia jest magazyn NoName (http://www.noname.zum.pl), zajmujący się szeroko pojętą kulturą z akcentem na zjawiska internetowe. Strona przygotowana została bardzo starannie, co docenili już internauci, którzy przyznali jej wiele wyróżnień.

E-pisma Reporter i NoName osiągnęły powodzenie dzięki wytrwałości i dobremu zespołowi, który pracował na sukces całego przedsięwzięcia.

Dobry zespół to podstawa

Kolejny krok w drodze do własnej e-gazety to dobór zespołu i odpowiedni podział pracy. W każdej gazecie jest tak, że poszczególne osoby mają swoją działkę. Zawsze istnieje redaktor naczelny, który czuwa nad wszystkim, ma koncepcję całości i jest oso-





zeta



bą, która decyduje o dopuszczeniu bądź niedopuszczeniu jakiegoś tekstu.

Kolejna ważna osoba to sekretarz redakcji. Jest to taki człowiek, który o gazecie wie najwięcej. Zna wszystkich dziennikarzy i rozdziela pracę. Sekretarz czyta wszystkie teksty po kilka razy i sprawdza, czy nie zawierają jakichś błędów językowych bądź merytorycznych i czy tekst w ogóle do czegoś się nadaje. Warto mieć w zespole dobrego sekretarza, przed którym polszczyzna nie ma tajemnic i który nie dopuści do publikowania tekstów zawierających kompromitujące usterki.

Najważniejsze ogniwo sprawnej gazety stanowią dobrzy dziennikarze, którzy zawsze na czas są gotowi pisać interesujące i dociekliwe artykuły.

Ważną częścią zespołu redakcyjnego okazuje się też tzw. pion odpowiedzialny za zdjęcia, grafikę i ułożenie wszystkiego na stronie.

Oczywiście twoja gazeta nie musi mieć aż tak rozbudowanego zespołu. Wystarczy, że wraz z kilkoma znajomymi stworzycie trzon redakcji, czyli naczelnego, sekretarza i kogoś, kto to wszystko umieści na stronie WWW, a reszta jakoś się ułoży. Współpracowników będziesz mógł stopniowo pozyskiwać w miarę rozwoju gazety.

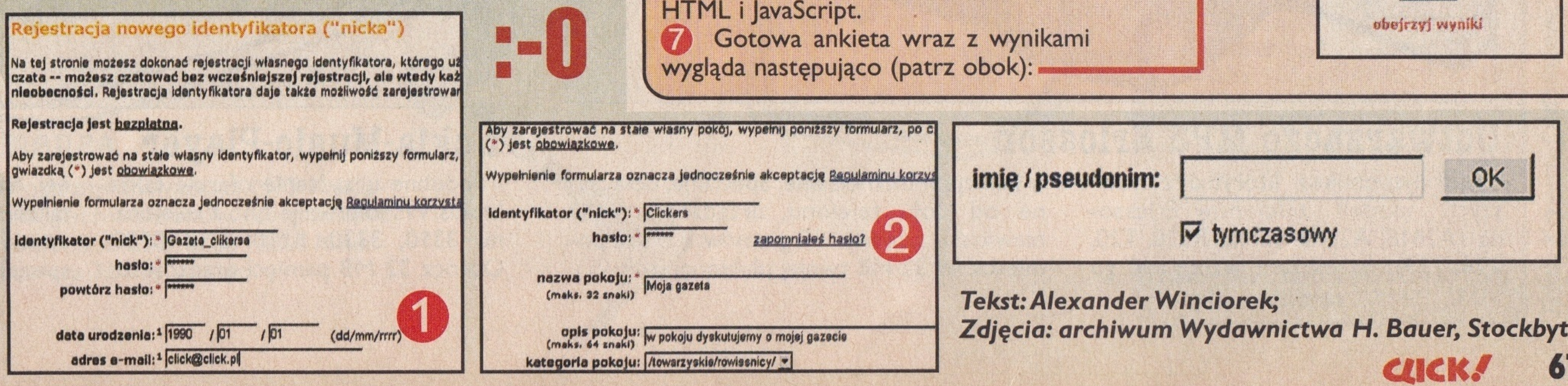
Wchodzimy w Sieć

Nim umieścisz swoje dzieło w Sieci, dopracuj je tak, aby internauci nie zniechęcili się niedoróbkami. Jeśli chcesz najpierw przetestować stronę, postaraj się, aby w Sieci znalazło się przynajmniej jedno pełne wydanie gazety. Nie ma chyba bardziej irytujących witryn niż te, na których znajduje się mnóstwo niedokończonych działów, straszących napisami „Under construction" lub innymi niemiłymi komunikatami. Pamiętaj również o tym, aby w miarę regularnie aktualizować zawartość strony.

Czat

Założenie własnego czata nie powinno przysporzyć ci żadnych kłopotów. Wystarczy wejść na stronę **http://www.polchat.pl** i tam założyć własny pokój.

1. Tradycyjnie najpierw należy się zarejestrować, czyli podać swój nick i hasło.
2. Później musisz wypełnić formularz, w którym podajesz swój identyfikator oraz nazwę i opis pokoju.
3. Następnie możesz w łatwy sposób umieścić okienko z czatem na własnej stronie. W tym celu wystarczy wkleić kod HTML podany na stronie PolCzatu.
4. Aby wejść na czat, internauci będą musieli podać swój nick (może być stały bądź tymczasowy).

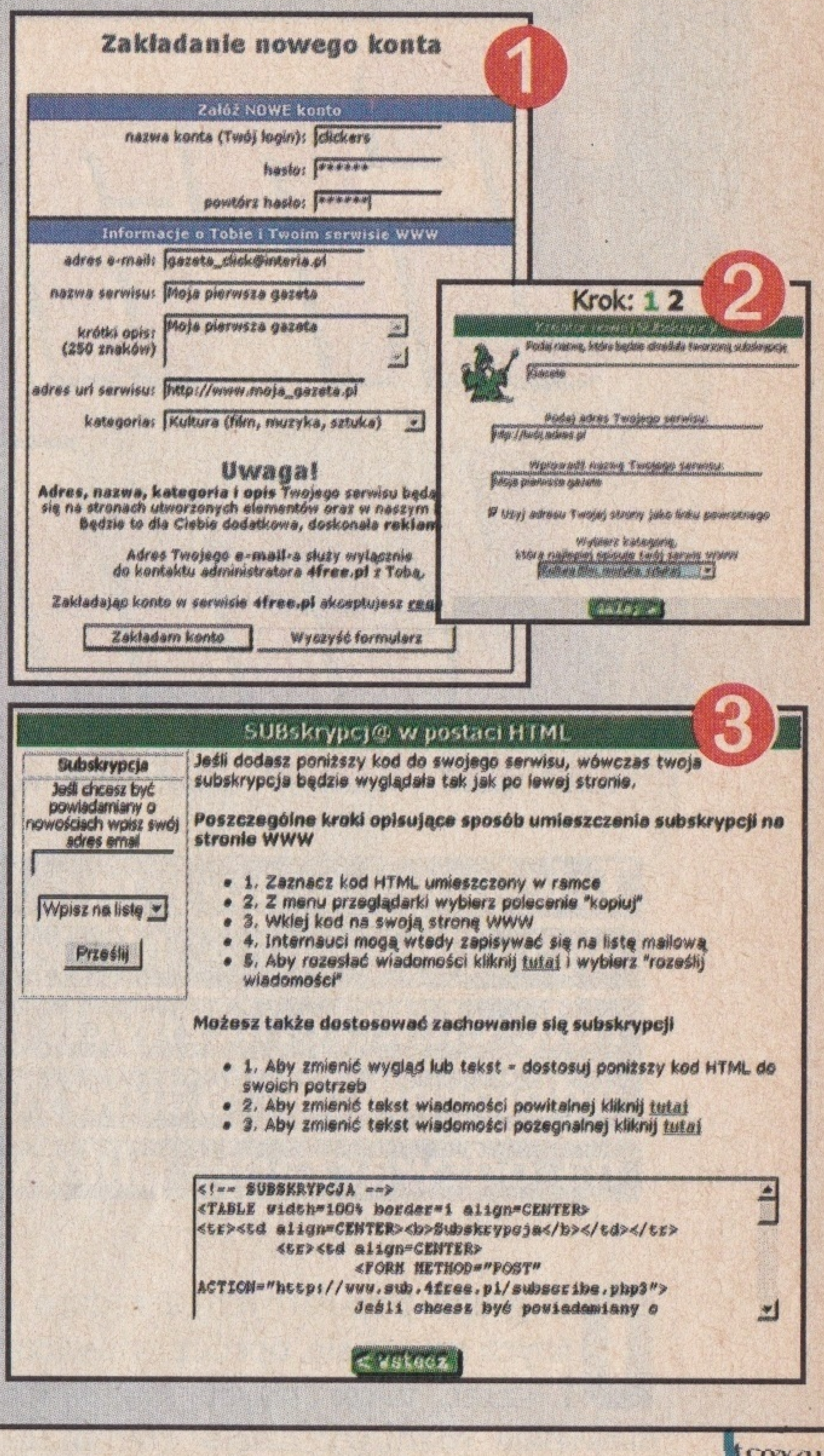


Newsletter

Ważnym elementem dobrej gazety internetowej jest newsletter rozsyłany do wszystkich abonentów. Dzięki niemu możesz informować wszystkich zainteresowanych o nowym numerze pisma i jego zawartości.

Zakładanie listy mailingowej jest bardzo proste. W naszym przykładzie skorzystamy z usług oferowanych na stronie **http://www.4free.pl**.

1. Na początku, jak zwykle, musisz założyć własne konto. Oprócz nazwy użytkownika i hasła musisz przygotować krótki opis zawartości strony, jej adres oraz kategorię tematyczną.
2. Po zatwierdzeniu rejestracji masz do dyspozycji szereg usług oferowanych przez 4free.pl. Tym razem interesuje cię „Subskrypcja". Klikasz więc na odpowiedni odnośnik i otwiera się przed tobą kolejny króciutki formularz.
3. Po wypełnieniu i wysłaniu formularza na stronie pojawia się kod HTML, który musisz wkleić na swoją stronę, i gotowe! Możesz teraz powiadamiać osoby, które zapisały się na listę, jakie, na przykład, czaty będą odbywały się na twojej stronie.



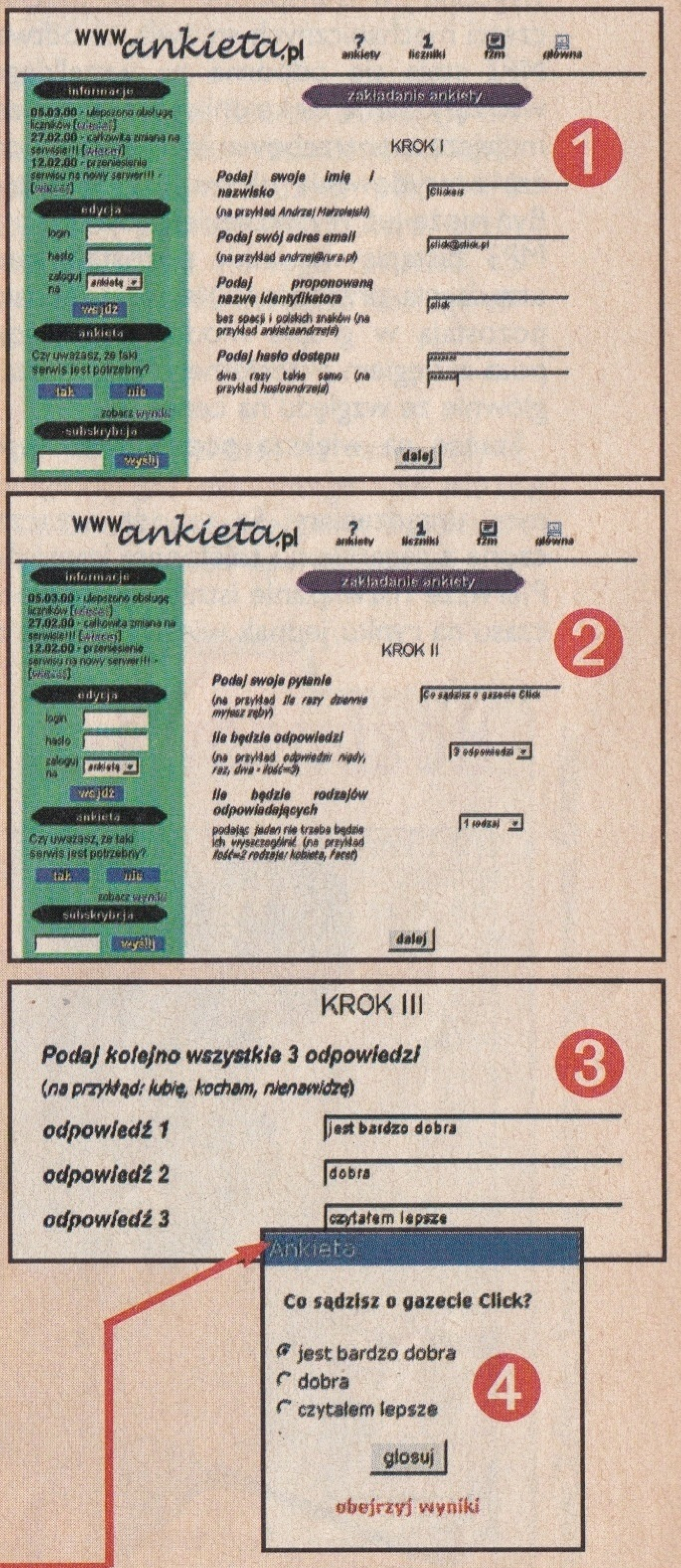
Ankiety

Bardzo modne ostatnimi czasy stały się wszelkiego rodzaju ankiety i plebiscyty umieszczane na stronach WWW. Dzięki nim możesz dowiedzieć się, co internauci sądzą, na przykład, o twojej gazecie lub o innych ważnych dla ciebie sprawach.

Nie trzeba znać się na programowaniu, aby umieścić własną ankietę na stronie. Wystarczy podstawowa znajomość HTML-a.

W bardzo prosty sposób możesz założyć ankietę choćby w serwisie **http://www.ankieta.pl**

1. W pierwszej kolejności należy założyć własne konto. Tutaj podajesz swoje imię i nazwisko, adres e-mail, nazwę identyfikatora oraz hasło.
2. Po zatwierdzeniu możesz przejść dalej do edycji własnego pytania. Oprócz treści masz szansę zdefiniować jeszcze liczbę odpowiedzi na dane pytanie oraz rodzaj odpowiadających.
3. Kolejny krok, jaki musisz wykonać, to podanie odpowiedzi, spośród których internauci będą wybierać.
4. Teraz wysyłasz gotowe pytanie na serwer i czekasz, aż w skrzynce e-mailowej pojawi się wiadomość z instrukcjami, co robić dalej.
5. W e-mailu znajduje się kod HTML, jaki powinieneś wkleić na swoją stronę. Jest tam również odnośnik do pliku wynikowego, który pokazuje, jak przebiegało głosowanie.
6. Ankietę możesz dowolnie formatować przy użyciu znanych ci komend HTML i JavaScript.
7. Gotowa ankieta wraz z wynikami wygląda następująco (patrz obok):



Tekst: Alexander Winciorek;
Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Stockbyte

Grająca komórka

Telefony komórkowe stają się coraz bardziej wszechstronne. Niektóre modele pełnią dodatkowo rolę elektronicznych notatników lub przenośnych odbiorników radiowych. Obecnie przyszła kolej na odtwarzanie plików MP3

Do grupy popularnych urządzeń przenośnych zalicza się, oprócz odtwarzaczy płyt i kaset, także playery MP3. Mają one niewielkie rozmiary, dzięki czemu są bardzo wygodne „w transporcie". Brak jakichkolwiek części mechanicznych sprawia, że odtwarzacze MP3 stają się odporne na wszelkiego typu wstrząsy. Sama elektronika ma także znacznie mniejsze zapotrzebowanie na energię, co oznacza zdecydowanie niższe koszty eksploatacji. Być może już w niedalekiej przyszłości playery MP3 zastąpią wszystkie pozostałe muzyczne urządzenia przenośne. Na razie jednak ciągle pozostają w grupie modeli znajdujących się poza zasięgiem przeciętnego „słuchacza" MP3, głównie ze względu na cenę.

Szansę na większą popularność tego typu sprzętu stanowi natomiast jego integracja z innymi urządzeniami. Są to odtwarzacze połączone z zegarkiem i telefonem komórkowym. Pierwsze rozwiązanie istnieje już od pewnego czasu na rynku, jednak wielkość i cena takiego „czasomierza" odstraszają potencjalnych nabywców. Praktycznej realizacji doczekało się także drugie rozwiązanie. W ofertach polskich dystrybutorów pojawiły się komórki potrafiące odtwarzać pliki multimedialne! Oferta ogranicza się na razie do dwóch modeli, ale w przyszłości można spodziewać się znacznie większego wyboru.

Oczywiście, jak za każdą nowość, trzeba za nie sporo zapłacić. Producenci, chcąc skusić klientów do zakupu własnego modelu, starają się umieścić w nim jak najwięcej opcji. Dobrym rozwiązaniem byłoby także zwiększenie ilości pamięci – 32 MB to jednak trochę mało. Rozwiązaniem tego problemu może być już w niedalekiej przyszłości nowy typ plików MP3 Pro. Ma on oferować znacznie lepszy stopień kompresji, maksymalnie nawet o 50%, a to oznacza aż dwa razy tyle muzyki w pamięci telefonu komórkowego.



Siemens SL45 to w promocji wydatek około 1000 zł

Siemens SL45

Producentem drugiego telefonu – SL 45 – jest Siemens. Srebrna obudowa lekko nawiązuje do stylistyki starszych modeli tej firmy. **Zupełnie nowy jest natomiast ogromny (aż siedmiowersowy) wyświetlacz.** Ten model sprawdza się doskonale zarówno przy odsłuchiwaniu plików dźwiękowych, jak i przy wędrówce po Internecie przy pomocy przeglądarki WAP. Oferuje 32 MB pojemności. **Możesz wykorzystać go także jako cyfrowy dyktafon o pojemności aż 5 godzin (czas jednego zapisu ograniczony został do 20 minut).** Do słuchania muzyki służą stereofoniczne słuchawki, które można wykorzystać także do prowadzenia rozmów. Telefon dodatkowo posiada organizer, który może wymieniać dane z komputerem PC. Niestety, dodatkowe funkcje wpłynęły na cenę aparatu.

Gdzie to kupić?

Aby stać się właścicielem tego cacka, trzeba wydać prawie 2 tysiące złotych (Era GSM). **Telefon znajduje się także w letniej promocji Plusa – kupowany w ten sposób kosztuje 999 zł netto.** Oczywiście zakup w promocji wiąże się z koniecznością podpisania dwuletniej umowy (tzw. cyrografu) z operatorem. A to nie każdemu odpowiada.

Rozbudowana komórka



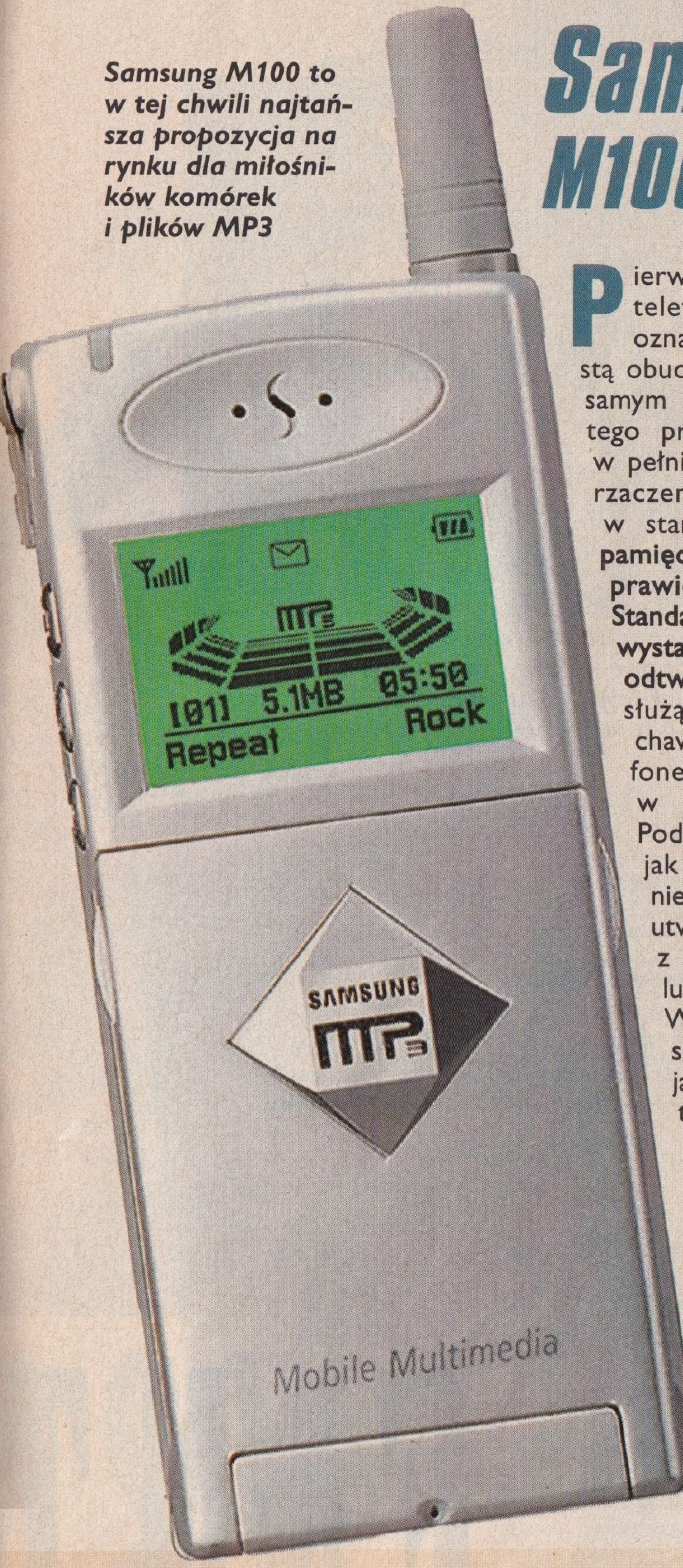


Odtwarzacze MP3 Ericsson

Jeśli dysponujesz którymś z nowszych modeli telefonów Ericssona (A2618, A2628, R310, R320, T20, T28, T29), to możesz wzbogacić go o funkcje multimedialne. Specjalne, dołączane od dołu telefonu, urządzenie waży niewiele – zaledwie 17 gramów, a może pomieścić aż 32 MB twojej ulubionej muzyki.

Nokia-Music-Player

Podobne urządzenie oferuje także Nokia. Współpracuje ono z telefonami 3310, 3330, 8210 oraz 8250. Oprócz 32 MB pamięci przeznaczonej na muzykę urządzenie posiada także zintegrowane radio. Do połączenia go z telefonem należy użyć specjalnych przewodów.



Samsung M100 to w tej chwili najtańsza propozycja na rynku dla miłośników komórek i plików MP3

Samsung M100

Pierwszy z wielkiej dwójki to telefon firmy Samsung, oznaczony M100. Srebrzystą obudowę utrzymano w tym samym stylu, co inne telefony tego producenta. Telefon jest w pełni funkcjonalnym odtwarzaczem plików zapisanych w standardzie MP3. **32 MB pamięci pozwala zapisać prawie 40 minut muzyki. Standardowa bateria powinna wystarczyć na 5 do 6 godzin odtwarzania.** Do odsłuchu służą stereofoniczne słuchawki połączone z mikrofonem podobnie jak w telefonach Motoroli. Podstawowe funkcje, takie jak odtwarzanie, przewijanie czy losowe odgrywanie utworów, można wybierać z przycisków na telefonie lub ze specjalnego pilota. W zestawie znajduje się także kabel umożliwiający połączenie z komputerem PC oraz oprogramowanie MP3 Menager.

Gdzie to kupić?

Jak na razie telefon dostępny jest jedynie w sieci Plus GSM. **Jeśli skorzystasz z letniej promocji tego operatora, za telefon Samsunga zapłacisz 799 zł netto.**

Sony CMD-MZ5





Sony też nie chce być w tyle. Niestety model CMD-MZ5 nie pojawił się jeszcze w polskich sklepach

Trzeci muzyczny telefon to produkt firmy Sony. Jak na razie ten model nie znalazł się w ofercie żadnego z polskich operatorów. Budową przypomina trochę telefon Samsunga, ale właśnie na wyglądzie wszelkie podobieństwa się kończą. Podobnie jak u konkurencji zintegrowano mikrofon z tzw. zestawem słuchawkowym. **Telefon zaskakuje ogromną ilością pamięci, wyposażono go bowiem w specjalną kartę Sony Memory Stick o pojemności 64MB.** Zgromadzone na niej dane muszą być zapisane w odpowiednim formacie. Telefon obsługuje firmowany przez Sony standard ATRAC. Przed słuchaniem muzyki pliki MP3 należy, przy pomocy komputera, przekonwertować do nowego formatu, co oczywiście znacznie utrudnia obsługę tego telefonu.

Gdzie to kupić?

Jak już wspomnieliśmy, na razie jedyną możliwością jest zakup tego aparatu za granicą. Ewentualnie cierpliwe oczekiwanie na ruch polskich operatorów.



Odtwarzacz Siemensa

Także Siemens oferuje zewnętrzny odtwarzacz MP3 rozszerzający możliwości już istniejących telefonów. 20-gramowe urządzenie współpracuje z telefonami C35i, M35i i S35i. Maleńka, kompaktowa obudowa zawiera 32 MB pamięci.

Radio dla wszystkich

Ceny odtwarzaczy MP3 są stanowczo zbyt wysokie. Jednak istnieje dla nich alternatywa – jest nią uniwersalny (współpracuje z telefonami firm Nokia, Siemens, Motorolla, Ericsson) zestaw słuchawkowy połączony z radiem FM.



INFO

MP3: skąd to się bierze?

Mania MP3 ogarnęła cały świat. Na rynku pojawia się coraz więcej urządzeń potrafiących odtwarzać nagrania zapisane w tym standardzie. **Jednak w żadnym sklepie muzycznym nie znajdziesz płyt z plikami tego typu.** Skąd więc wziąć muzykę, aby móc umieścić ją w pamięci odtwarzacza? Otóż istnieje na to kilka sposobów, jednak praktycznie do wszystkich potrzebny jest komputer. Pliki muzyczne można ściągać z Internetu. Jest to metoda prosta, ale bardzo kontrowersyjna. **O ile żadnego sprzeciwu nie budzą utwory umieszczane w Sieci przez artystów w celach promocyjnych, to zupełnie inaczej wygląda sprawa z piosenkami, które publikuje się bez wiedzy i pozwolenia posiadaczy praw autorskich.** Z punktu widzenia prawa nie ma różnicy pomiędzy muzyką w postaci płyty czy pliku. Dlatego większość utworów znanych wykonawców, umieszczanych w Internecie, to wersje pirackie. Zdecydowanie najbardziej legalnym sposobem na wejście w posiadanie plików MP3 jest ich produkcja, czyli zgranie zakupionej wcześniej oryginalnej płyty. W ten sposób zdobędziesz właśnie te piosenki, o które ci chodziło. Alternatywnym źródłem MP3 mogą być także płyty CD dodawane do czasopism. Część z nich umieszcza tam utwory mniej znanych wykonawców.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Samsung, Nokia, Sony, Siemens, Ericsson

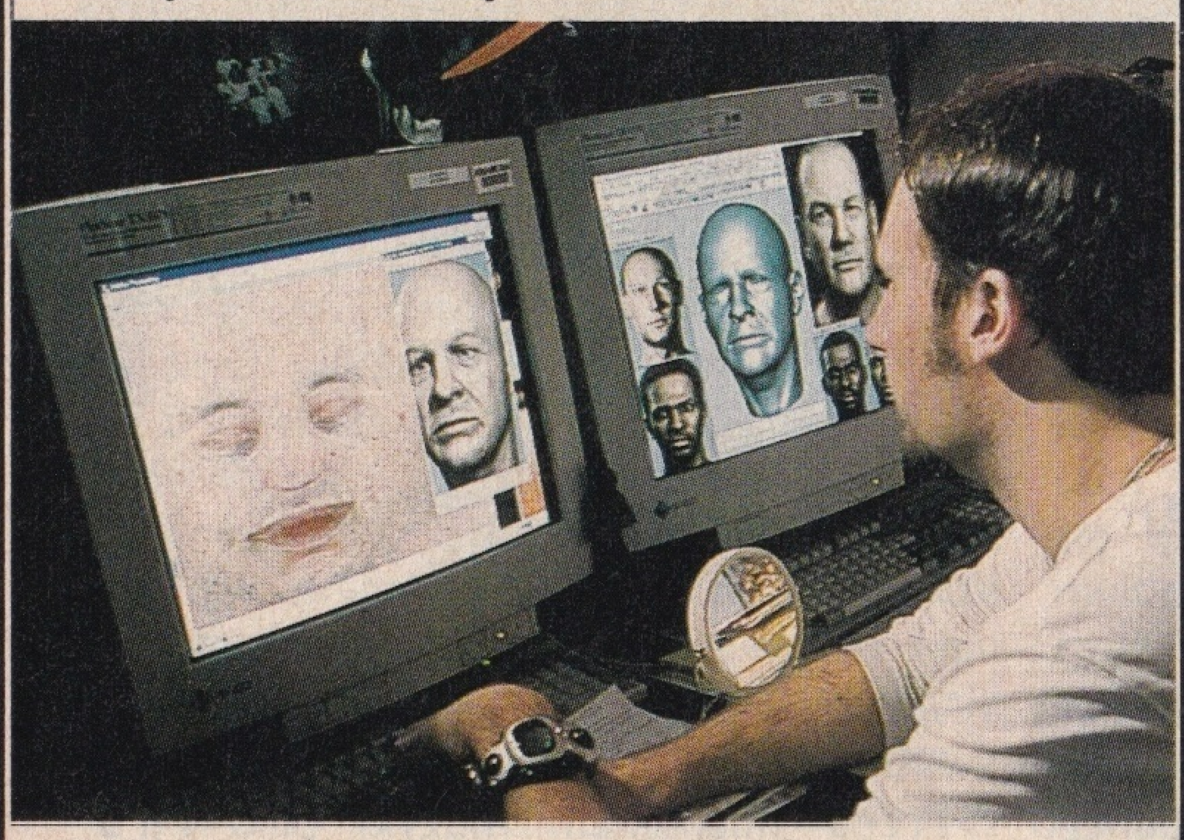
FINAL FANTASY
The Spirits Within

Filmy rysunkowe to już przeszłość – wraz z wirtualnymi bohaterami „Final Fantasy" otwiera się całkiem nowa era w historii kina. CLICK! zajrzał do studia produkcyjnego Squaresoft na Hawajach

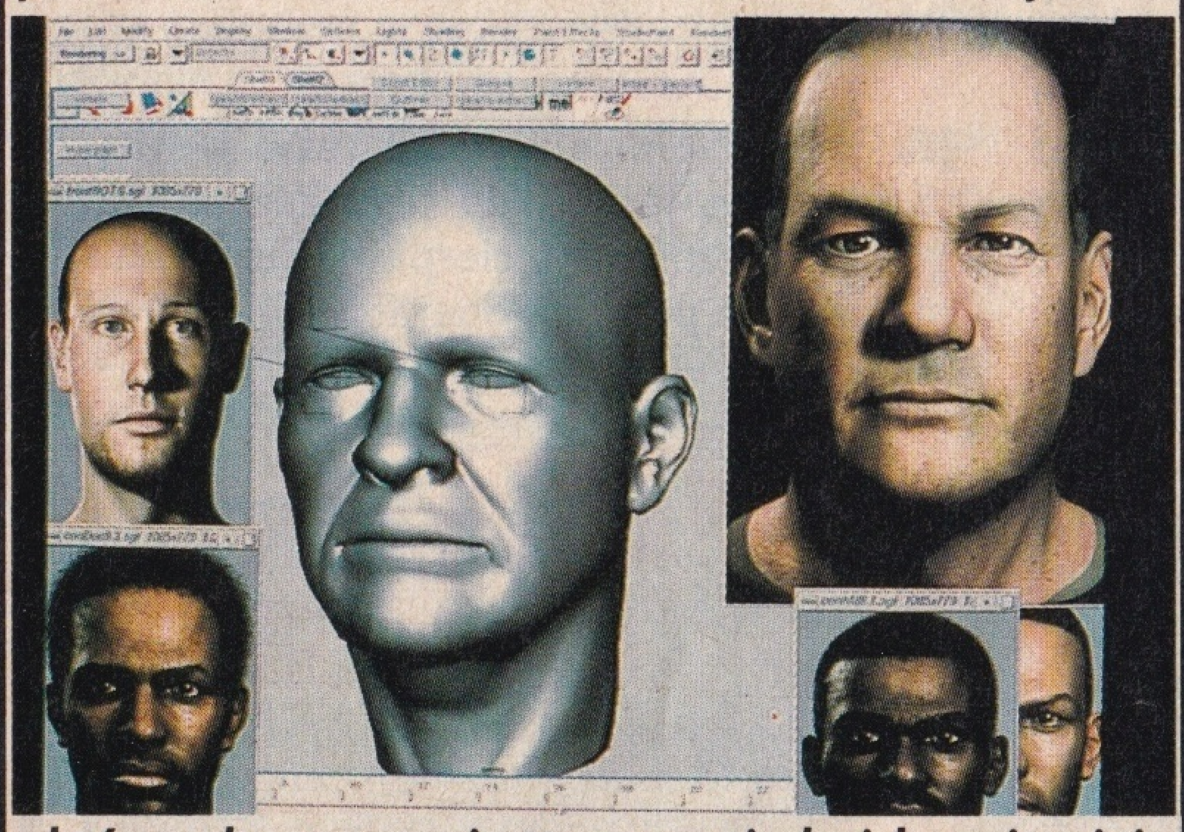
Na planie



Najpierw graficy muszą otrzymać dane o ruchach aktorów. Pomaga im w tym technika Motion Capture. Na każdym kombinezonie znajduje się 37 czujników, a ruchy aktorów śledzi 16 kamer

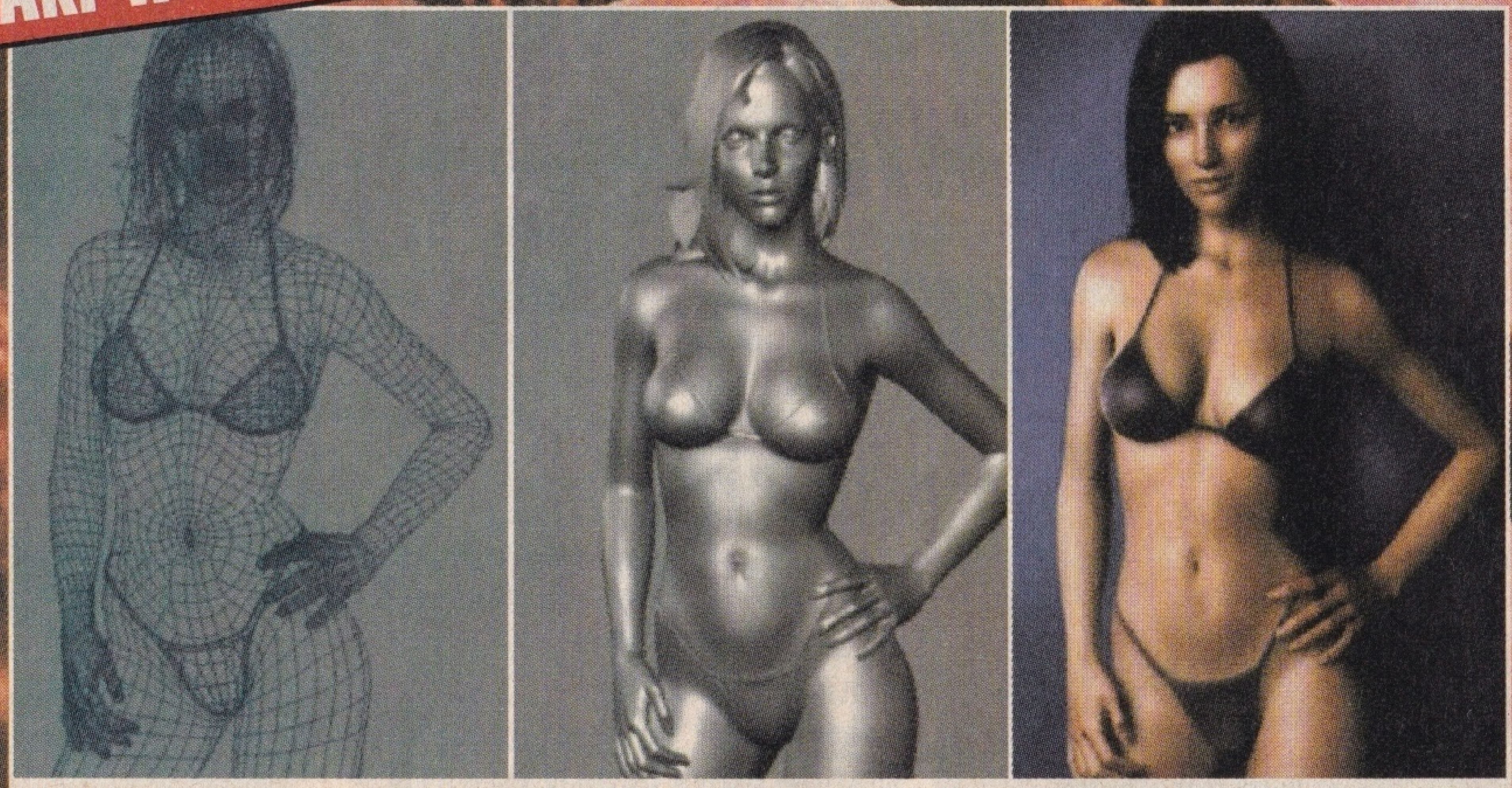


Dzięki komputerom powstają wirtualne postacie, które można obrócić wokół ich własnej osi. Do tego figurki otrzymują skórę, włosy i ubrania. Dopiero teraz na dobre wkracza mistrz animacji...



..który własnoręcznie programuje każdy najmniejszy ruch warg czy mrugnięcie powieką. Trwający w filmie mniej niż 30 sekund pocałunek ekipa Square animowała cały tydzień!

Aki w bikini

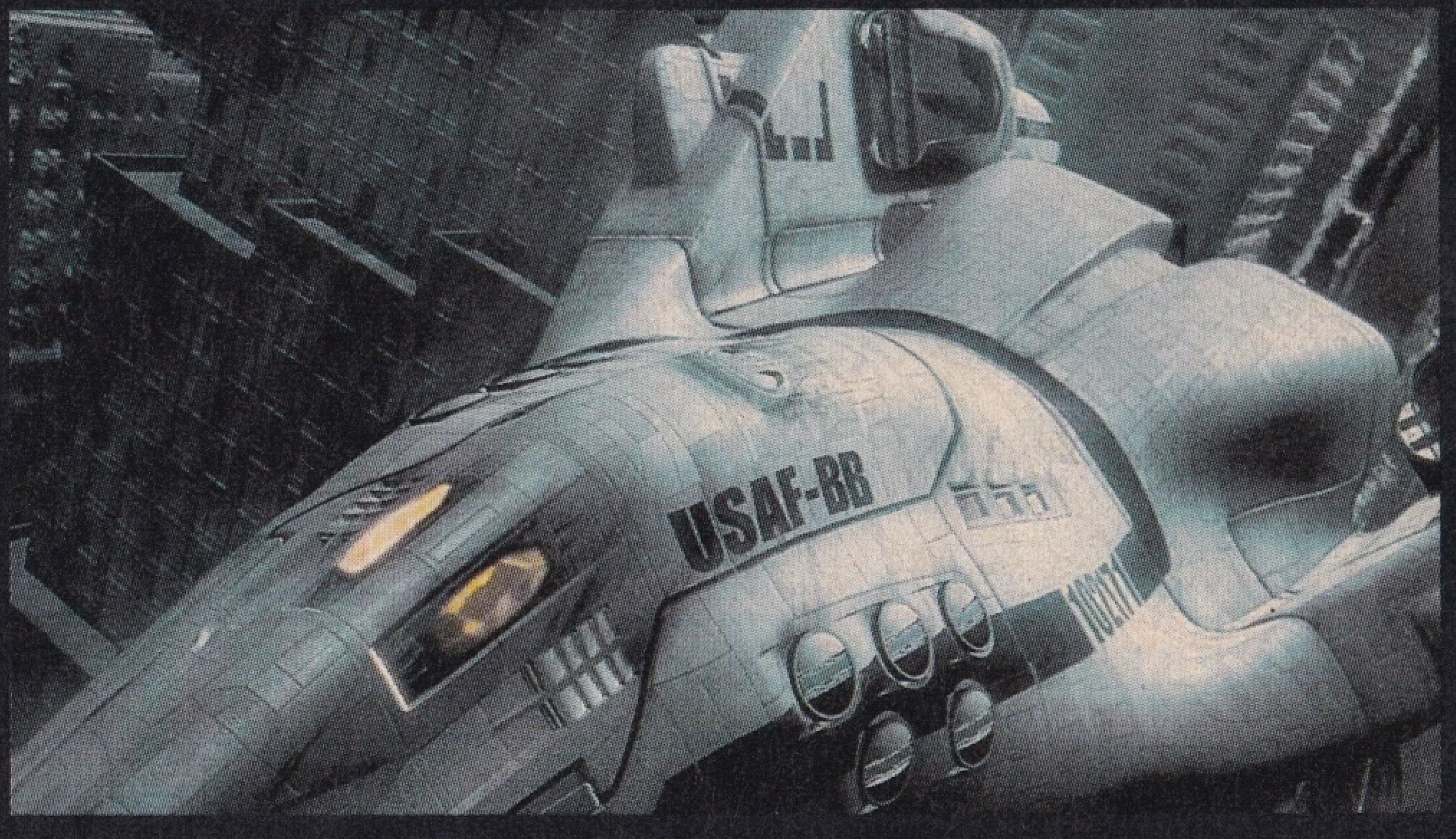


Aki z rysunkowego szkicu stała się seksowną modelką – aby z powodzeniem przeprowadzić tę ożywczą procedurę, potrzebne są trzy etapy: 1. powstaje wersja rysunkowa 2. tworzony jest tzw. renderowany trójwymiarowy obraz 3. Aki dostaje ładne bikini. Bohaterka FINAL FANTASY ma ponadto 60000 (!) pasemek włosów, a każde z nich można dowolnie układać

Historia



Zniszczony przez ludzi świat musi teraz stawić czoła pozaziemskim mocom. Naukowiec Aki Ross (po lewej) rusza na ratunek swojej planecie. Spotyka też byłego chłopaka....



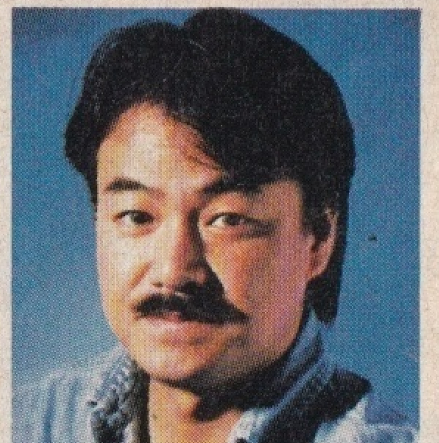
... kapitana Graya Edwardsa, który wyciąga swoją byłą z opresji (ach, jak romantycznie). Niestety, prawi jej przy tym morały



Nawet w swoich snach Dr Ross szuka ratunku dla naszej planety....

ASY

Wywiad z Hironobu Sakaguchi



Japończyk Hironobu Sakaguchi jest twórcą sagi FINAL FANTASY i prezesem firmy Squaresoft. Jest on również pomysłodawcą filmu „Final Fantasy" oraz jego reżyserem.

? Aby wprowadzić w życie pomysł filmu „Final Fantasy", musiał pan stworzyć nowe oprogramowanie. Czy pańskie gry będą mogły na tym skorzystać?

! Wprawdzie wszystkie dane filmu zostały zapisane w każdej fazie produkcyjnej, jednak dzisiejsze konsole nie są jeszcze przystosowane do ich przetwarzania.

? Postacie filmowe wydają się być niezmiernie realne. Czy wirtualni bohaterowie będą mogli w przyszłości w pełni zastąpić prawdziwych aktorów?

! W zasadzie tak, ale w świadomości widzów nie da się zastąpić takich gwiazd jak Julia Roberts czy Tom Cruise, których chcą podziwiać na ekranie. Nie mniej jednak wirtualni aktorzy mogą np. zostać dublerami. W moich planach zamierzam także wykorzystać w kolejnych produkcjach postać Aki – naszej gwiazdy filmowej – lecz nie jako naukowca, Dr Ross, a jako aktorkę wcielającą się w nową postać, następną rolę.

O filmie FINAL FANTASY pisaliśmy już wcześniej, ale wraz ze zbliżającą się jego premierą (w Polsce we wrześniu tego roku) ujawnia się coraz więcej szczegółów o tym rewelacyjnym przedsięwzięciu. Dla fanów konsolowych gier RPG seria FINAL FANTASY już od lat stanowi punkt odniesienia dla każdej kolejnej produkcji tego gatunku. Teraz twórca sagi postanowił podbić także srebrny ekran. **Film nie będzie jednak oparty na żadnej części serii, ale ma do niej wprowadzić świeżą fabułę i nowe postacie.** Przede wszystkim jednak widzowie zostaną zaskoczeni obłędną wręcz grafiką komputerową. Na jej powstanie wydano prawie 100 milionów dolarów i zatrudniono ponad 300 grafików komputerowych, którzy do tej pory pracowali przy takich filmowych hitach jak „Titanic", „Godzilla" czy „Matrix". Mimo że są to doskonali specjaliści, to przygotowanie animowanych scen zabrało im kilka lat. Wszystko to tylko po to (a może aż po to), aby udowodnić, że technika komputerowa nie została stworzona jedynie do ożywienia dinozaurów czy nauczenia ludzkiej mowy jakiegoś słodkiego stworzonka.

Rezultat przerósł wszelkie oczekiwania! „Final Fantasy – The Spirits Within" zabierze cię za cyfrowe kulisy mrocznego świata rozwiniętej cywilizacji 2065 roku. Ludzkość ledwo daje sobie radę sama ze sobą, a tutaj jeszcze spada im na głowę atak kosmitów. Fabuły nie da się jednak ograniczyć tylko do kina akcji: bohaterowie odkrywają na nowo sens życia i nawiązują między sobą kontakty. Dzięki temu film ma szansę stać się czymś więcej niż tylko kolejnym pokazem bezsensownej brutalności, której zwykle pełne są opowieści o ludziach i Obcych.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



Aki jest święcie przekonana o możliwości znalezienia sposobu na kosmitów, a Gray decyduje się ją wesprzeć w tym przedsięwzięciu



Czas ucieka, potężni wrogowie depczą im po piętach, a lekarstwa na okropnych Obcych jakoś nie ma i nie ma. Nikt nie powiedział, że będzie łatwo...



....a przecież bohaterka „Final Fantasy" też nie jest ze stali i ostre przedmioty jej nie służą – czy mimo to uda się jej uratować Ziemian?

PREMIERA 13.07.2001

Wydawało się, że po DINOZAURZE nie powstanie już nic piękniejszego, a grafika komputerowa osiągnęła szczyt swych możliwości

SHREK

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy UIP-ITI możecie wygrać gadżety z filmu Shrek! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 2 VIII 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywała się księżniczka w filmie Shrek?





Śliczny smoczek, który porwał księżniczkę



Jacyś goście mnie atakują! Chyba dam im kopniaka!

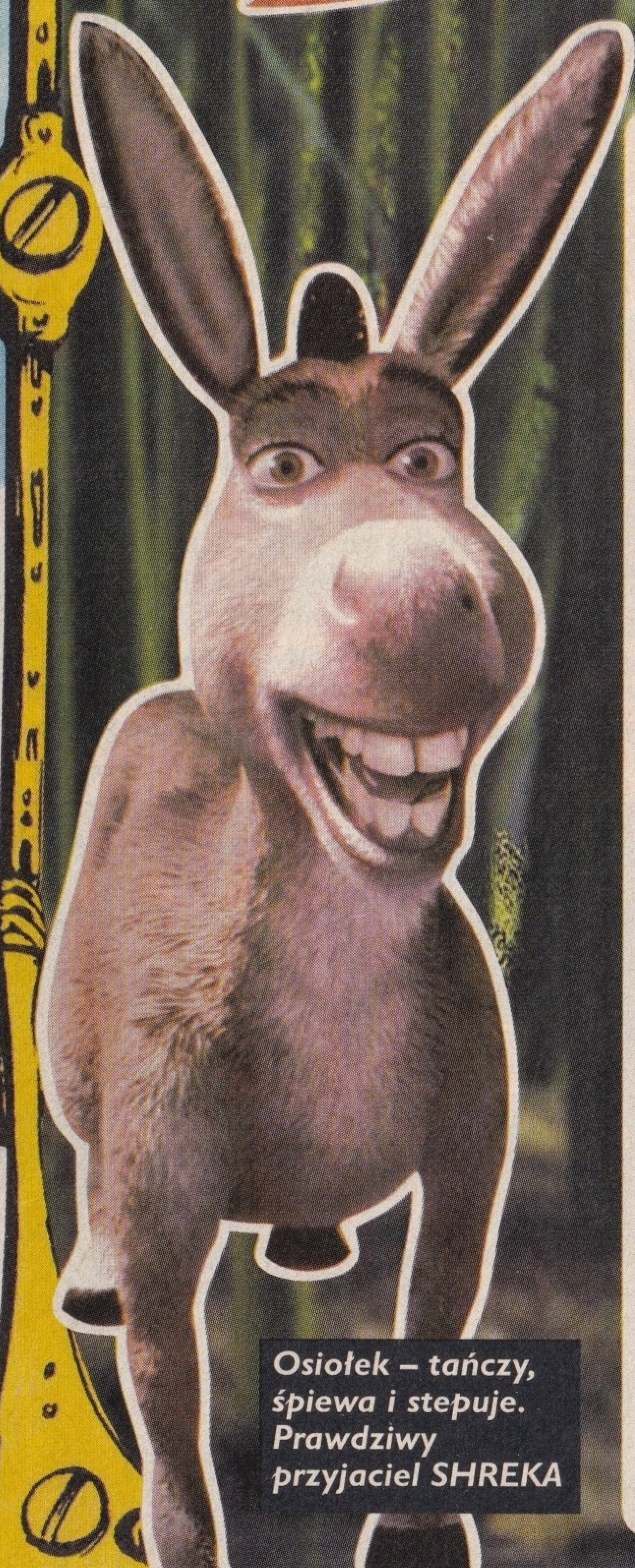
Gdybyś wziął zbiór najbrzydszych filmowych postaci i przeczesał go tak dokładnie, jak fryzjer czesze twoje włosy przed ogoleniem ich na zero, to wśród wszelkiej maści czkających gnomów-moczymordów, smoków z pofalowaną korą mózgową na wierzchu i cierpiących na kurzajki karłów znalazłbyś obywatela SHREKA. Stworzenie to zdecydowanie nie grzeszy urodą. Z daleka przypomina gnijącego hipopotama skrzyżowanego z jedną z pacynek z „Polskiego ZOO", jednak jeśli doń podejść, nasuwają się nieco odmienne wnioski. Osobiście twierdzimy, że zwierz ten był niegdyś olbrzymim ogrem, który na skutek jakichś czarodziejskich sztuczek przeszedł na wegetarianizm. Gratis otrzymał wówczas duże i ciepłe serce, kilka niewielkich pryszczy i totalnie niewyparzony język.

Gdzie tu temat na film? – zapytasz zapewne i teoretycznie przyznamy ci rację. **Teoretycznie, bo choć SHREK stanowi idealny przykład bohatera nienadającego się do wykorzystania w kinie (bo i gdzie mu do amantów pokroju Tarzana, Herkulesa czy dzwonnika z Notre Dame?), to jednak jego wrodzony pech czyni go postacią wielce interesującą.** Ostatnio, na przykład, rodzinne bagnisko SHREKA zostało zaatakowane przez tuziny postaci z innych bajek. W spiżarni zagościły niezwykle inteligentne myszki, łóżko zajął zły wilk, zaś po okolicy paradują świnki trzy. O ciszy i spokoju nie ma co marzyć... Okazuje się bowiem, że król sąsiedniego królestwa, karłowaty i gnuśny Lord Farquaad, stracił na rzecz smoka swoją ukochaną księżniczkę, Fionę. Jego poddani otrzymali więc rozkaz: „Spadać stąd i nie wracać mi tu bez panny oraz poćwiartowanych zwłok tego nędznego porywacza!", po czym w trybie natychmiastowym opuścili swe rodzinne domy. Pech chciał, że podczas ucieczki trafili na bagno SHREKA.

Cóż było robić? Zielony paskudnik spakował manatki do niewielkiego plecaczka i z uśmiechem na ustach ruszył negocjować ze smokiem sprawę uwolnienia księżniczki. Po drodze zahaczył też o zamek Farquaada i zaprzyjaźnił się z rozgadanym, przemądrzałym osłem, który na dobrą sprawę rzeczywiście był totalnym osłem (na szczęście z tych poczciwych). SHREK przeżył też wiele przygód i stanął twarzą w twarz z wieloma niebezpieczeństwami, jednak na największą niespodziankę natknął się na końcu swej wędrówki. Okazało się bowiem, że księżniczka Fiona ma pewien bardzo, ale to bardzo mroczny sekret...



SHREK, jeden z największych tegorocznych przebojów, wypłynął z wytwórni Dreamworks, należącej do Stevena Spielberga oraz byłego szefa firmy Disney, Jeffreya Katzenberga. Wpływ obu panów widoczny jest niemal w każdej, pojedynczej klatce filmu, może za wyjątkiem napisów końcowych. Oto bowiem wszystkie znane amerykańskiej publiczności bajki zostały odwrócone o 180 stopni, spite, ośmieszone i wydrwione! Kopciuszka, królewnę Śnieżkę, Pinokia, Piotrusia Pana czy wreszcie Robin Hooda wyrwano żywcem z ich macierzystych filmów animowanych, i to tylko po to, by posłużyć się nimi do przygniecenia widza serią bezczelnych, lecz przerażliwie śmiesznych dowcipów. Wystarczy przecież wyobrazić sobie



Osiołek – tańczy, śpiewa i stepuje. Prawdziwy przyjaciel SHREKA





Cała wesoła gromadka w komplecie



SHREK – duży, zielony, niegrzeczny i brzydko pachnie. Ale pod powłoką bestii kryje się dobre serce





Zdrowie wszystkich widzów. Już wkrótce poślubię księżniczkę!



Lord Farquaad – zasadniczy i zarozumiały. Pragnie poślubić idealną księżniczkę

pierwszy komentarz SHREKA, który zdenerwował się na widok stojącej na jego stole trumny ze Śnieżką, by zrozumieć, że rzeczywiście jest się z czego cieszyć. Tym bardziej, że w angielskiej wersji językowej pojawili się Eddie Murphy („Gruby i chudszy", „Doktor Dolittle"), Mike Myers („Austin Powers") i Cameron Diaz („Sposób na blondynkę", „Aniołki Charliego"). Co ciekawe, firma Disney przez jakiś czas rozważała pozwanie producentów SHREKA do sądu za kradzież ich sztandarowych postaci, jednak w ostatniej chwili zrezygnowała z procesu, licząc na chociaż częściowy udział w zyskach.



„Komputer to rewolucja w procesie animacji. Nie ewolucja, ale właśnie rewolucja. A nie ma wątpliwości, że SHREK stoi ponad wszystkim, co do tej pory osiągnięto na polu animacji komputerowej" – powiedział Jeffrey Katzenberg na jednej z konferencji prasowych. Dyrektor Dreamworks nie przesadzał. Zatrudnieni przez niego graficy stworzyli świat, jakiego żaden widz kinowy jeszcze nie widział! Nad każdą sceną pracowało kilkadziesiąt osób. Każde miejsce odtwarzano ze zdjęć i obrazów, starając się oddać takie szczegóły jak drobne kamyki czy nawet ziarenka piasku. Zaprojektowano oddzielne animacje dla kości, mięśni, tłuszczu, skóry, włosów, a nawet ubrania poszczególnych postaci! Specjalnych programów użyto też, by oddać urok całkowicie naturalnych załamań powierzchni, reakcji obiektów na światło, ogień czy płyny o różnej gęstości. Wiele pracy wymagało też prawidłowe odwzorowanie wyglądu włosów. Każdy z nich był oddzielnie animowany. Ten sam system został użyty do zobrazowania nitek wystających z tuniki SHREKA!

Film trafi do nas w polskiej wersji językowej, dzięki czemu wiele dowcipów zostanie przeniesionych do naszej, jakże specyficznej rzeczywistości, zrozumiałej przez to dla każdego, nawet bardzo młodego widza. SHREK spodoba się też starszym, głównie ze względu na świetny humor i interesującą, pełną podtekstów historię. A zatem, panowie, panie i pozostali, do kin marsz! Czas zobaczyć, jak za 10-20 lat będą wyglądać gry komputerowe.



Fiona – piękna księżniczka, która potrafi być zołzą. Skrywa mroczny sekret



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: UIP-ITI



NA CMENTARZYSKU STARYCH GIER

Również i gry umierają. Ich rodzicom, programistom, nie zawsze udaje się doprowadzić proces produkcyjny do końca...

Światowy rynek gier komputerowych pęcznieje z roku na rok. Co miesiąc w sklepach i w Internecie pojawia się około setki nowych programów. Jednak tylko nieliczne stają się przebojami. Owszem, taki TOMB RAIDER na stałe wszedł do historii elektronicznej rozrywki, a DOOM wciąż żyje w pamięci graczy, jednak są to nieliczne wyjątki. Co bowiem stało się z takimi hitami jak BLUE FORCE, BETRAYAL AT KRONDOR czy PRIMAL RAGE? Zostały zapomniane... Jedynie najbliżsi – autorzy, sprzedawcy, leciwi recenzenci i właściciele oryginalnych kopii – wciąż jeszcze o nich pamiętają; przynajmniej wtedy, gdy przyjdzie im ochota na starcie pyłu z najbardziej zakurzonych półek. Lecz i te gry nie mają przecież najgorzej. O ich mniej sławnych braciach, takich jak COW HUNTER, WITCHAVEN czy POWER HOUSE, nie wspomina dziś już nikt. Na samym dnie tej doliny rozpaczy tkwią zaś programy, które nigdy nie ujrzały światła dziennego. Zmarły, zanim na dobre się urodziły.

Z jednym z najsłynniejszych zgonów związana jest firma Blizzard, autorzy ukochanego przez wszystkich DIABLO 2. **Ponad pięć lat temu jej programiści obiecali graczom swoją pierwszą dużą przygodówkę zatytułowaną WARCRAFT ADVENTURES, nawiązującą do serii popularnych RTS-ów.** Świat obiegły wówczas przepiękne, ręcznie malowane obrazki z gry przedstawiające orków w pozycjach bojowych. Większość magazynów komputerowych opublikowała też obszerne zapowiedzi tego tytułu. Spodziewano się cudu, programu, która odrodzi podupadający gatunek. Fabuła prezentowała się bowiem wyśmienicie – mieszkający w Azeroth ork o imieniu Thrall stawał w obronie swych ciemiężonych braci, nie tracąc przy tym dobrego humoru i skłonności do rozwiązywania skomplikowanych zagadek. **Kiedy już wszystko było gotowe, dubbing postaci nagrany, zaś kod programu spisany, szefowie Blizzard postanowili w ogóle nie wydawać gry!** Podobno przestraszyli się lepiej wyglądającej przygodówki LucasArts CURSE OF MONKEY ISLAND. Fani byli zawiedzeni...



WARHAMMER 40000: AGENTS OF DEATH to jedna z wielu gier, które nie ujrzały światła dziennego. Szkoda...

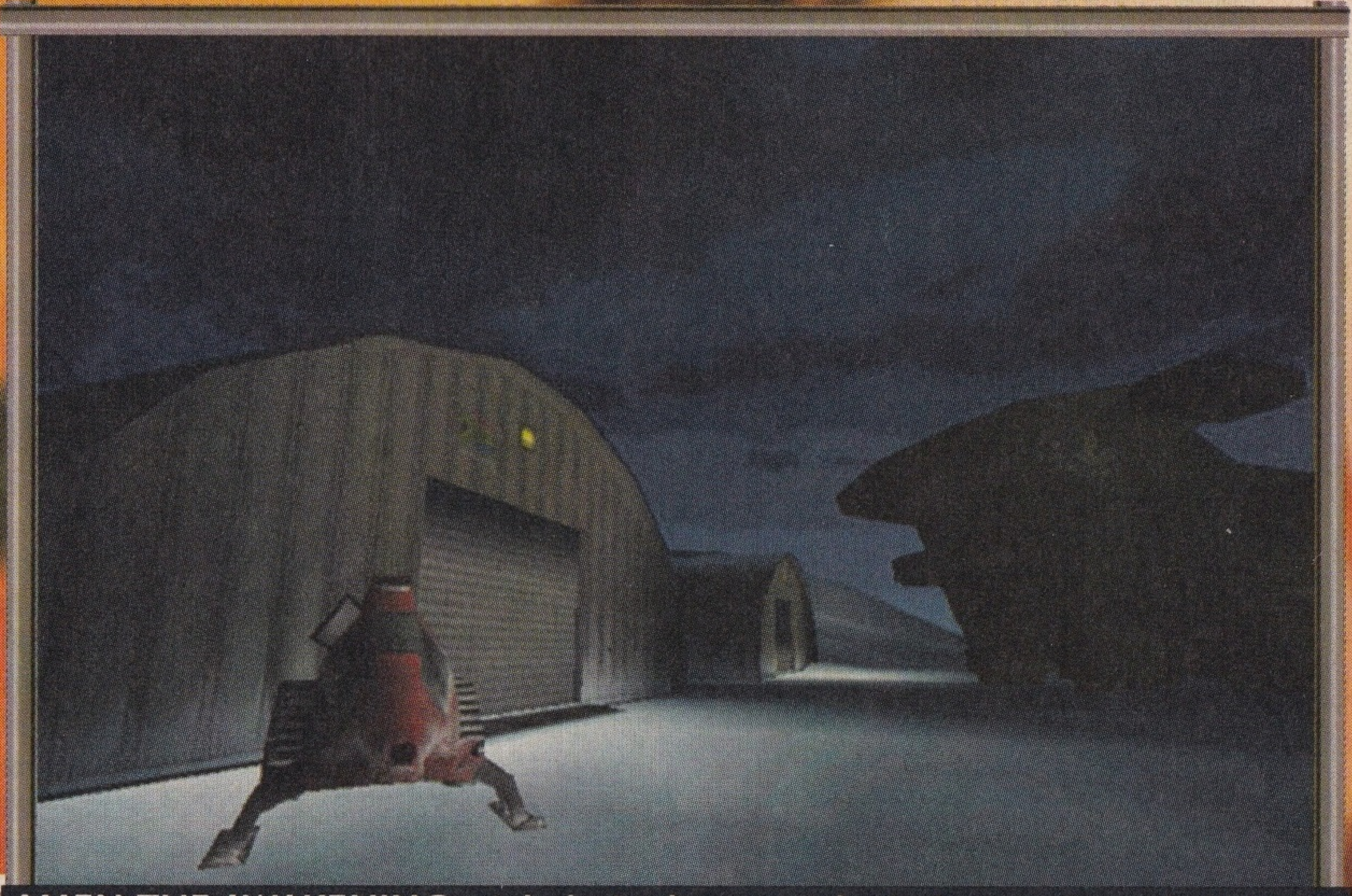


Inaczej wygląda sprawa HARPOON 4. Już wszyscy myśleli, że umarł śmiercią naturalną, gdy tymczasem...





WARCRAFT ADVENTURES był jedną z najbardziej oczekiwanych gier. Piękną, kolorową, wciągającą. Niestety, ktoś postanowił uśmiercić miłego orka



AMEN: THE AWAKENING miało być tak wspaniałe, że jego twórcy aż się przestraszyli i w ogóle zrezygnowali z dalszej pracy. Pomysł umarł na amen...

Podobny los spotkał głośny niegdyś wyścig TRANS AM 1968-1972, zapowiadany jako najpiękniejszy tytuł w historii gatunku. Spadł on ze sztalug tuż po restrukturyzacji w firmie Sierra i dość szybko został zapomniany. Z kolei twórcom gry RPG o nazwie AVARIS zabrakło pieniędzy na dokończenie programu. **Zdołali jednak opublikować w Internecie kompletny szkic gry (www.bifrost.org/avaris.html) – powinien go przejrzeć każdy, kto nie wie, jak zabrać się za robienie własnego przeboju.** Problemy z gotówką mieli też autorzy DEMISE. Im jednak udało się wybrnąć z tarapatów. Po prostu poprosili graczy o dobrowolne datki na rzecz ich gry! Całkowicie poddali się natomiast autorzy AMEN: THE AWAKENING, strzelaniny z elementami RPG, rozgrywającej się w przyszłości opanowanej przez wywołujący szaleństwo wirus. Doszli bowiem do wniosku, że projekt jest zbyt ambitny jak na ich skromne umiejętności.



WARCRAFT ADVENTURE przepadł, a teraz czekamy na następną grę z tej serii

Ciekawym przypadkiem okazuje się też wstrzymanie przez producenta prac nad jedną z wersji gry. Program wówczas nie umiera – wszak pojawia się na rynku – uśmiercone zostają jednak nadzieje graczy oczekujących kolejnego przeboju. I tak znakomita strzelanina MISSION IMPOSSIBLE, bazująca na pierwszej części filmu z Tomem Cruise'm w roli głównej, ukazała się pierwotnie na konsolę Nintendo 64. Infogrames obiecywał, że wypuści ją również w wersji na PC, jednak dokładnie rok temu potwierdził wstrzymanie prac nad grą. Podobnie rzecz się miała z THE WORLD IS NOT ENOUGH wykorzystującym scenariusz ostatniego filmu z Jamesem Bondem. Gra jeszcze do niedawna znajdowała się w planie wydawniczym Electronic Arts, ostatnio jednak zniknęła z niego. Wiadomo też, że STAR WARS: OBI-WAN nie pojawi się ani na PC, ani na Playstation 2, przechwycił go bowiem Bill Gates i jego konsola X-Box. Podobny los spotkał ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE, rewelacyjnie zapowiadającą się platformówkę opowiadającą o przygodach sympatycznego Abe'a!



Dobrze, że prace nad tą wersją WARCRAFTA nie zostały wstrzymane

Również i w Polsce gry umierały. **Kilka lat temu firma Metropolis obiecywała WIEDŹMINA bazującego na cyklu niezwykle popularnych powieści fantasy autorstwa Andrzeja Sapkowskiego.** Niestety, program do dziś się nie ukazał. Polski rynek okazał się zbyt mały, by go sfinansować, zaś na Zachodzie o Geralcie z Rivii po prostu nie słyszeli! Nieznane są też losy ulepszonej wersji MORTYRA i działającego na jego silniku WARHAMMER 40000: AGENTS OF DEATH.

Na szczęście z zaświatów można powrócić. Nie tak dawno dowiódł tego HARPOON 4, skomplikowany „symulator i strategia w jednym", przygotowywany od ponad dwóch lat przez SSI. Wskutek licznych przetasowań pracujący nad nim programiści trafili pod opiekuńcze skrzydła innej firmy, która po krótkim namyśle zdecydowała się uśmiercić projekt. Jako przyczynę podano trudności finansowe oraz brak wiary, że gra może na siebie zarobić. Na szczęście kilka tysięcy protestacyjnych e-maili i pojawiające się w Internecie nawoływania do bojkotu produktów tej firmy spowodowały, że decyzję cofnięto. Dziś HARPOON 4 znów pływa i powoli szykuje się do desantu.



Jeden z najgłośniejszych tytułów i bohaterów growych, czyli OBI-WAN we własnej osobie

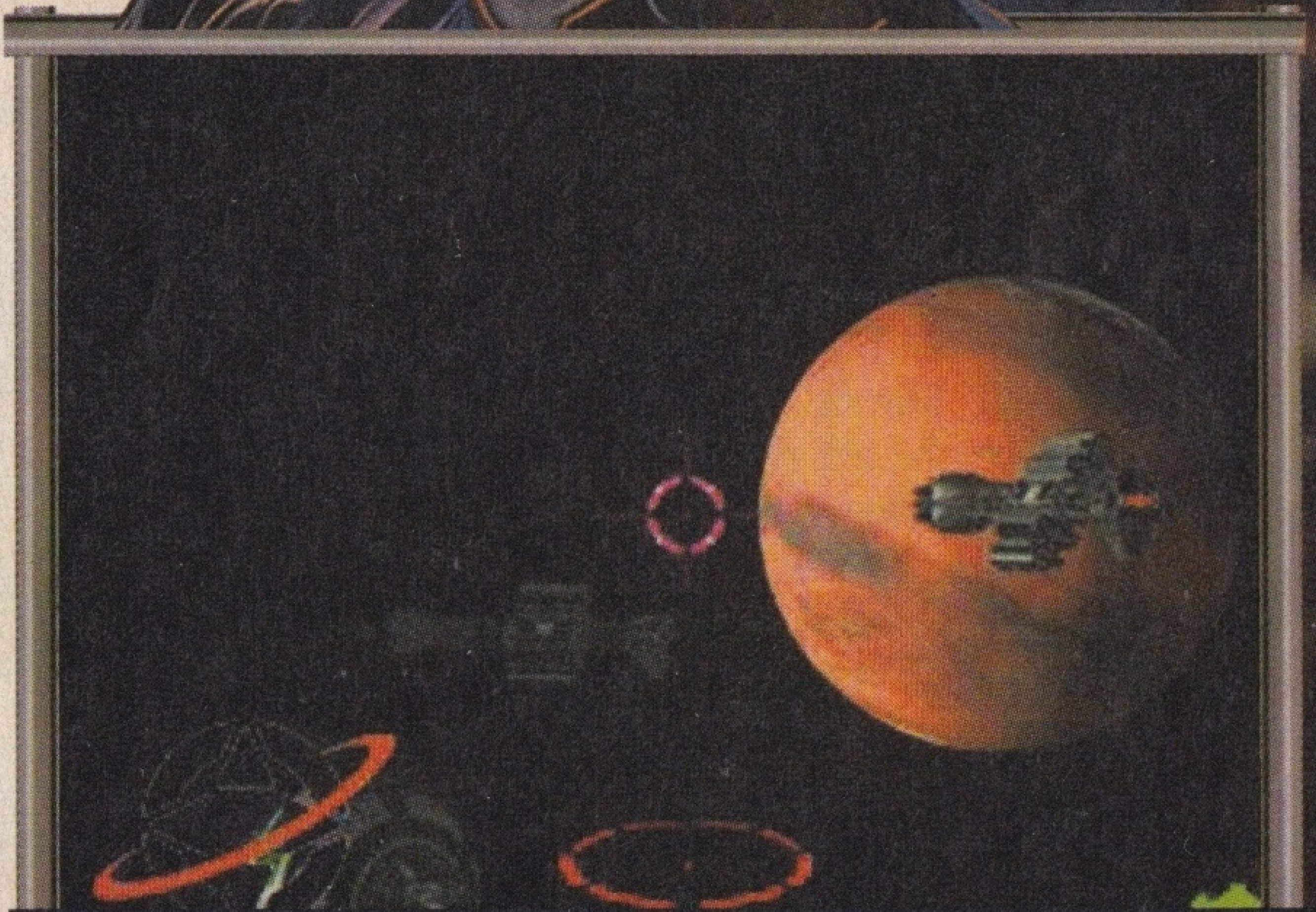
Listę zmarłych gier można jeszcze długo kontynuować. Na myśl o takich tytułach jak BABYLON 5, DRIVER 2 PC, HIRED GUNS, PREY, DREAMLAND CHRONICLES czy INTO THE SHADOWS (trójwymiarowa „chodzona" bijatyka) aż się w oku łezka kręci, a serce zalewa żal...



WARCRAFT 3 miał więcej szczęścia niż jego dziadek ADVENTURE



MISSION IMPOSSIBLE doczekało się tylko wersji na N64. Dalsze projekty rozpłynęły się w niebycie



BABYLON 5 też nie miał szczęścia. Podobnie jak jego fani, którzy czekali na grę na darmo

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

IBM PRODUKUJE UKŁADY DLA PS2

Koncern IBM wygrał przetarg na produkcję mikroprocesorów do konsoli PLAYSTATION 3. Będą one odpowiedzialne za porozumiewanie się sprzętu zarówno z urządzeniami podłączonymi do Internetu, jak i pomiędzy samymi konsolami. Ciekawe, kto wygra przetarg na produkcję układów graficznych i głównego procesora nowej konsoli.

ATARI POWRACA... RAZEM Z INFOGRAMES

Czyżby jedna z najsłynniejszych firm komputerowych wszech czasów (obok IBM i Microsoftu) – Atari – wróciła na rynek komputerowy? Na razie nie, ale wszystko wskazuje na to, że może się tak stać już niedługo za sprawą jednego z największych wydawców gier komputerowych na świecie, czyli Infogrames. Firma ta narzeka, że za mało ludzi kojarzy ją z grami komputerowymi. Niedawno, wykupując firmę Hasbro, Infogrames zakupił też prawa do nazwy Atari i bardzo poważnie zastanawia się nad powrotem tej legendarnej marki na rynek. Ciekawe, czy to jest dobry pomysł?

X-BOX: BARDZO KOSZTOWNA NAZWA

Jak pamiętacie, Bill Gates zdziwił się, gdy usłyszał, że nazwa X-Box jest już od pół roku zarejestrowana i należy do małej firmy X-Box Technologies. Nie ma jednak rzeczy niemożliwych do... kupienia. Microsoft, nie dyskutując, zapłacił dotychczasowym właścicielom odpowiednią sumę i kupił prawa do nazwy. Cena musiała być spora, zważywszy na pewną przegraną Billa podczas ewentualnego procesu sądowego. Nikt nie podaje kwoty, ale byli właściciele nazwy są „bardzo, bardzo zadowoleni" z transakcji.

DREAMCAST: KOLEJNY CIOS W PLECY

Kolejnym ciosem dla użytkowników mocno wysłużonego i mało już docenianego DREAMCASTA jest wycofanie się firmy Sierra z wydania kultowej gry HALF-LIFE na tę właśnie platformę. Sierra długo zastanawiała się nad tą decyzją, ale... pieniądze wzięły górę nad troską o graczy i nikt już raczej nie ujrzy wersji na DC. Posunięcie to jest bardzo pochopne, bo pokazuje, że Sierra tak naprawdę nie myśli o graczach.



TOMB RAIDER
Lara Croft górą

Przeciwnicy najsłynniejszej pani archeolog na świecie mają kolejny powód do wyrywania sobie włosów z głowy. Film opowiadający o przygodach urodziwej Lary Croft (w roli głównej występuje śliczna Angelina Jolie) cieszy się sporym powodzeniem. TOMB RAIDER: THE MOVIE na Zachodzie miał premierę już 15 czerwca i w pierwszy weekend wyświetlania zarobił ponad 48 milionów dolarów! Taki znakomity wynik udało się osiągnąć mimo nie najlepszych recenzji filmu w prasie. Jeden z krytyków napisał: „Wspaniała ścieżka dźwiękowa, świetna historia, supermięśnie, ale ten scenariusz...". Wiele wskazuje jednak na to, że producentom przeboju, studiu Paramount, zwrócą się nakłady poniesione na wyprodukowanie przygód Lary (jedyne 80 milionów dolarów). Ciekawe, czy TOMB RAIDER osiągnie taki sukces również i w Polsce. Niestety, u nas premiera dopiero 10 sierpnia (a w następnym CLICKU! dużo związanych z nią atrakcji).



Targi, targi i po targach
Kto zrobił najlepsze wrażenie



W maju odbyły się najważniejsze targi w branży gier komputerowych i konsolowych, E3. Pokazano na nich sporo ciekawostek, które dzielnie oblegali dziennikarze z całego świata. Jednak dopiero w połowie czerwca przedstawiciele prasy i internetowych stron poświęconych grom rozdali nagrody dla pokazywanych na targach produktów (ale tylko takich, które można było wypróbować). Okazało się, że najwięcej nagród zdobyły propozycje na najnowsze konsole. A kto został największym przegranym? No cóż, chyba Bill Gates, którego X-Box o kilka długości kabla przegrał z GameCube Nintendo. Oj, to musiało boleć komputerowego potentata...

A oto pełna lista zwycięzców:

Najlepszy produkt targów: GameCube (drugie miejsce: Star Wars Galaxies na PC)
Najbardziej oryginalna gra: Majestic na PC (drugie miejsce: Pikmin na GameCube)
Najlepsza gra na PC: Star Wars Galaxies (drugie miejsce: Medal of Honor Allied Assault)
Najlepsza gra konsolowa: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty na PS2 (drugie miejsce: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 na GameCube)
Najlepszy sprzęt do PC: GeForce 3
Najlepszy sprzęt konsolowy: GameCube (drugie miejsce: X-box)
Najlepsza gra akcji: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 na GameCube (drugie miejsce: Medal of Honor Allied Assault na PC)
Najlepsza gra action/adventure: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty na PS2 (drugie miejsce: Devil May Cry na PS2)
Najlepsza bijatyka: Super Smash Brothers Melee na GameCube (drugie miejsce: Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium na PS2)
Najlepsza gra RPG: Neverwinter Nights na PC (drugie miejsce: Final Fantasy X na PS2)
Najlepsze wyścigi: Gran Turismo 3: A-Spec na PS2 (drugie miejsce: Codename: Project Gotham Racing na Xbox)
Najlepsza symulacja: The Sims Online na PC (drugie miejsce: Sid Meier's Sim Golf na PC)
Najlepsza gra sportowa: Tony Hawk's Pro Skater 3 na PS2 (drugie miejsce: NBA Street na PS2)
Najlepsza strategia: Age of Mythology na PC (drugie miejsce: Republic: The Revolution na PC)
Najlepsza gra sieciowa: Star Wars Galaxies na PC (drugie miejsce: Neverwinter Nights na PC)
Specjalna nagroda za dźwięk: Medal of Honor Allied Assault na PC



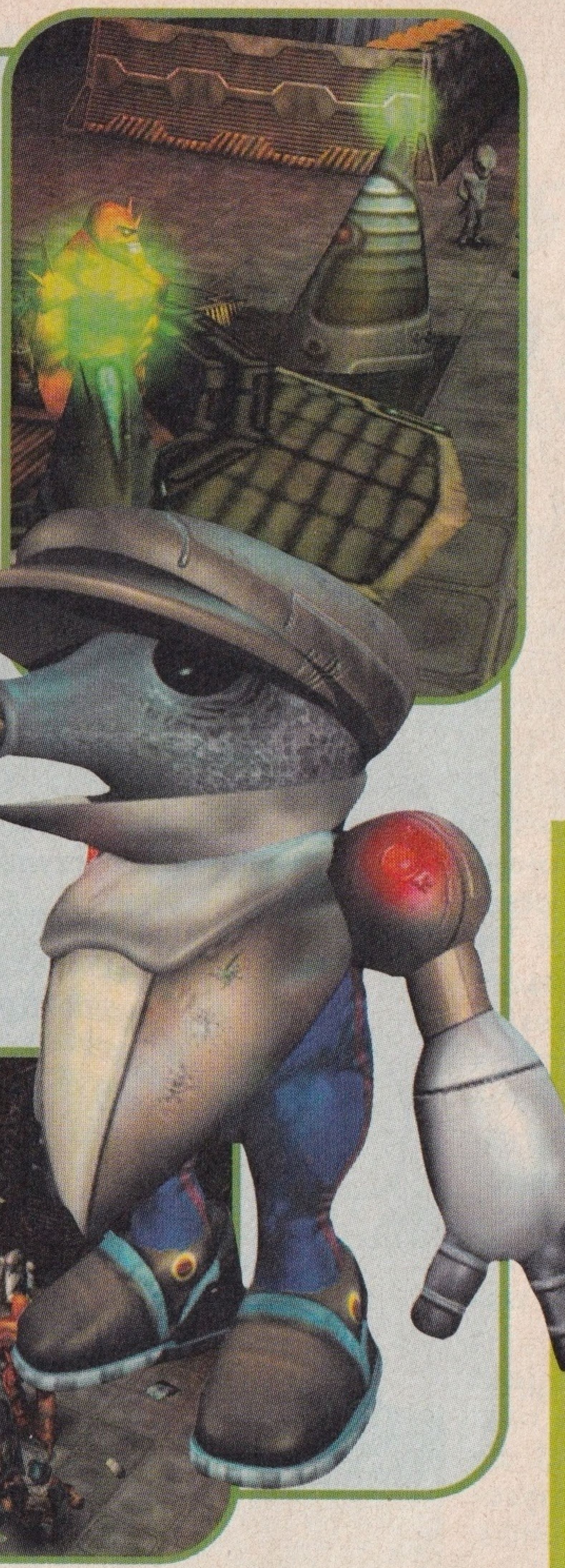


Tekst: Michał „Krooger" Cichy, R.J. „Yackoo", Aleksandra „Krupik" Cwalina; Zdjęcia: Nintendo, UIP-ITI

Zrób sobie Obcego

Konkurs Mucky Foot

Razem z premierą STARTOPII na horyzoncie pojawił się całkiem interesujący konkurs. Twórcy gry, firma Mucky Foot, czekają na projekty przedstawiające najbardziej odlotowych Obcych. Zwycięzca otrzyma specjalny zestaw gadżetów związanych ze STARTOPIĄ oraz produkty firmy Eidos, a jeżeli praca będzie wystarczająco dobra, to znajdzie się dla niej miejsce w następnej odsłonie gry. Więcej o konkursie przeczytasz na stronie **www. mucky-foot.com**. Obrazki można przesyłać pod adresem **webmaster@muckyfo-ot.com** (w temacie podaj „Design Competition"). Uwaga! Konkurs trwa tylko do 31 lipca!





Zabawa w Quake 3, czyli łączmy się...

Problemy z Dreamcastem

ID Software wypuścił właśnie nowy patch do QUAKE 3: ARENA z cyferkami 1.29F. Łatka poprawi między innymi kod sieciowy gry, da możliwość zabawy na nowych mapach dla trybu PRO, upiększy efekty wizualne i wgra zabezpieczenie przeciwko „cheatom". Nie będą się jednak cieszyć z tego faktu gracze chcący zagrać przez Internet z użytkownikami konsoli Sega Dreamcast. Sega wydała właśnie pakiet 23 map dla PC umożliwiających wspólne pojedynki sieciowe pomiędzy użytkownikami tych platform i pakiet ten nie jest kompatybilny z POINT RELEASE 1.29F. Gracze pecetowi, chcący zagrać z przeciwnikami konsolowymi, muszą zainstalować wcześniejszą wersję patcha, do numerka 1.16n. Będzie to daremne, jeżeli serwer, na którym będą chcieli rozpocząć rozgrywkę, będzie miał wgraną nowszą wersję POINT RELEASE...

Game Boy Advance rekordzistą!

Najlepiej sprzedająca się konsola

Najnowsza przenośna konsolka bije właśnie rekordy sprzedaży w USA. Jest obecnie najczęściej kupowaną konsolą i w ciągu zaledwie pierwszego tygodnia sprzedała się w liczbie ponad pół miliona sztuk w samych tylko Stanach Zjednoczonych. Po tygodniu GBA został wymieciony z półek sklepowych – Nintendo obiecało jednak dostarczyć wystarczającą liczbę konsolek. Całkowitej liczby egzemplarzy sprzedanych na całym świecie nikt jeszcze nie ujawnił – aż strach się pytać. Ciekawe, jak konsola poradzi sobie na polskim rynku. Gdy czytasz te słowa, GBA jest już w sklepach. Jego cena wynosi, bagatela, około 500 zł.

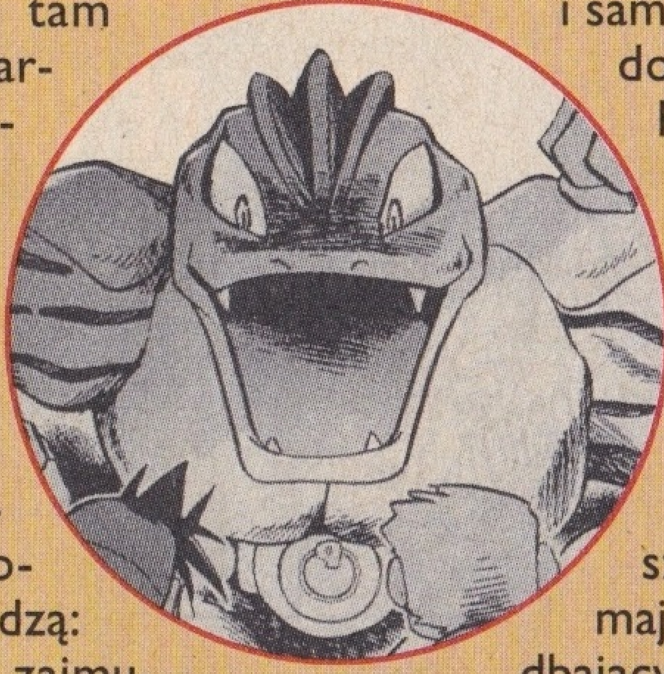


Komiks Pokemon

Papierowy Pikachu

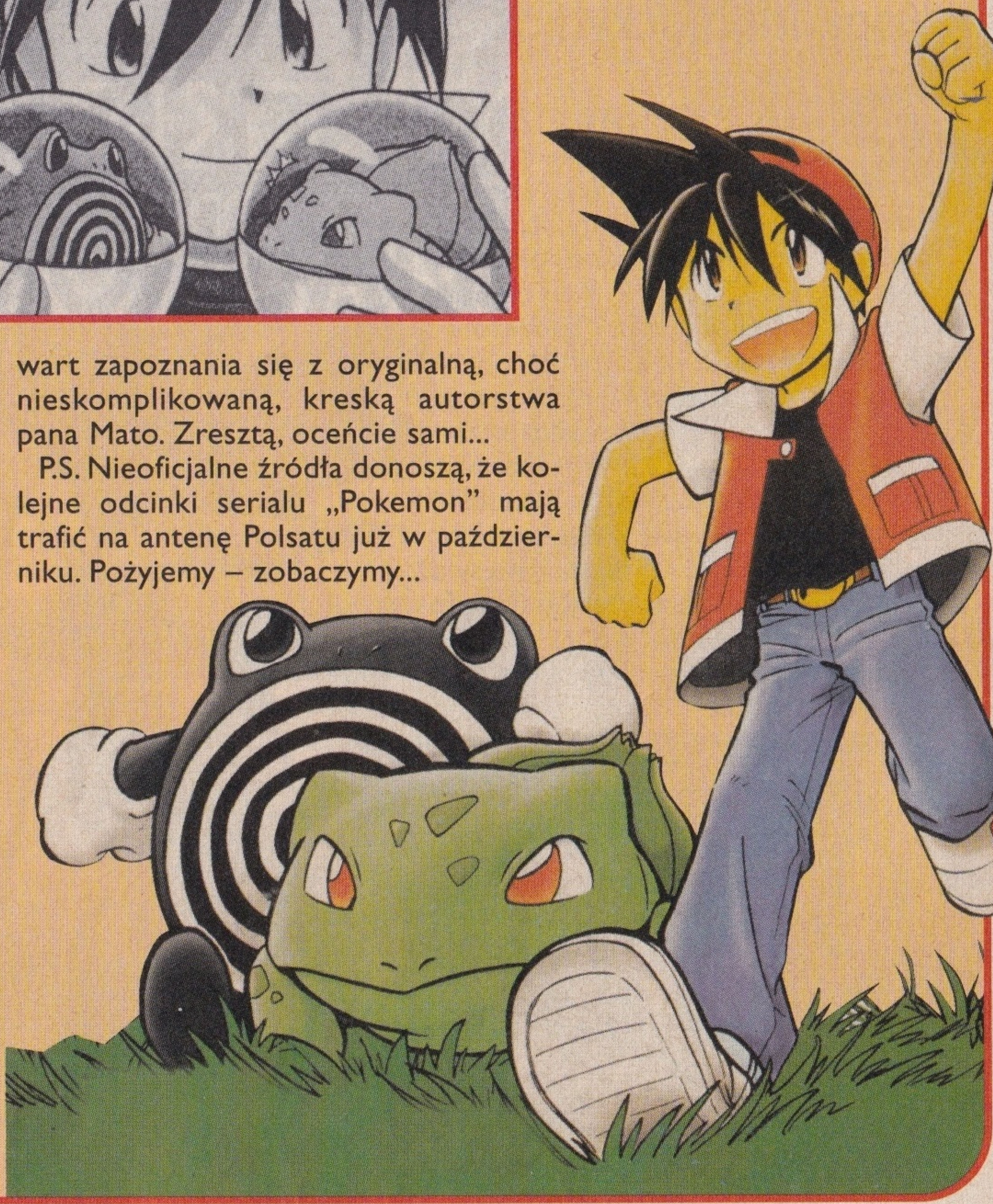


Nareszcie! Po długim oczekiwaniu w twoje ręce trafił (zapowiadany na luty...) pierwszy numer „Pokemon Adventures" autorstwa zespołu Kusaka-Mato, wydany w Polsce przez J.P.Fantastica. Jak można się domyślić, jest to Manga o kieszonkowych potworach, znanych z gier Nintendo oraz z serialu emitowanego w Polsacie. Poznajesz tam chłopca o imieniu Red (bardzo podobny do filmowego Asha), mieszkającego w miasteczku Pallet Town (miejsce dobrze znane z gier POKEMON RED, BLUE lub YELLOW), który uważa się za „najlepszego z najlepszych" trenera Pokemonów. Dla tych, co nie wiedzą: Pokemon-trener to osoba zajmująca się łapaniem i trenowaniem Pokemonów, a są one „stworzeniami, które, dzieląc świat z ludźmi, żyją na łonie natury". Przygody Reda zaczynają się w momencie, kiedy wpada on na dużą grupę trenerów w jednakowych ubraniach, z literą „R" na koszulkach i podsłuchuje ich plan schwytania wymarzonego okazu Pokemona w pobliskim lesie. Oczywiście nie byłby trenerem, gdyby nie spróbował sam go dopaść... W lesie spotyka Charmandera walczącego z Mew. Nie rozumie decyzji jego trenera o odwołaniu Charmandera po zaledwie dwóch atakach i sam próbuje swych sił, wysyłając do walki z Mew swojego Poliwhirla. Ten jednak przegrywa... Red decyduje się odwiedzić profesora Oaka, badacza milusich stworków i rozpoczyna z nim poszukiwania tajemniczego Pokemona. Działania te pokazują, że najlepszymi trenerami są ludzie mający serce dla Pokemonów, dbający o nie, traktujący je z szacunkiem i miłością.



Komiks wydano w formacie A-4, jego objętość to 62 strony czarno-białe oraz kolorowa okładka. Kosztuje 7,50 zł, ale jego zawartość stoi na naprawdę wysokim poziomie. Jest to prawdziwy komiks, wart zapoznania się z oryginalną, choć nieskomplikowaną, kreską autorstwa pana Mato. Zresztą, oceńcie sami...

P.S. Nieoficjalne źródła donoszą, że kolejne odcinki serialu „Pokemon" mają trafić na antenę Polsatu już w październiku. Pożyjemy – zobaczymy...



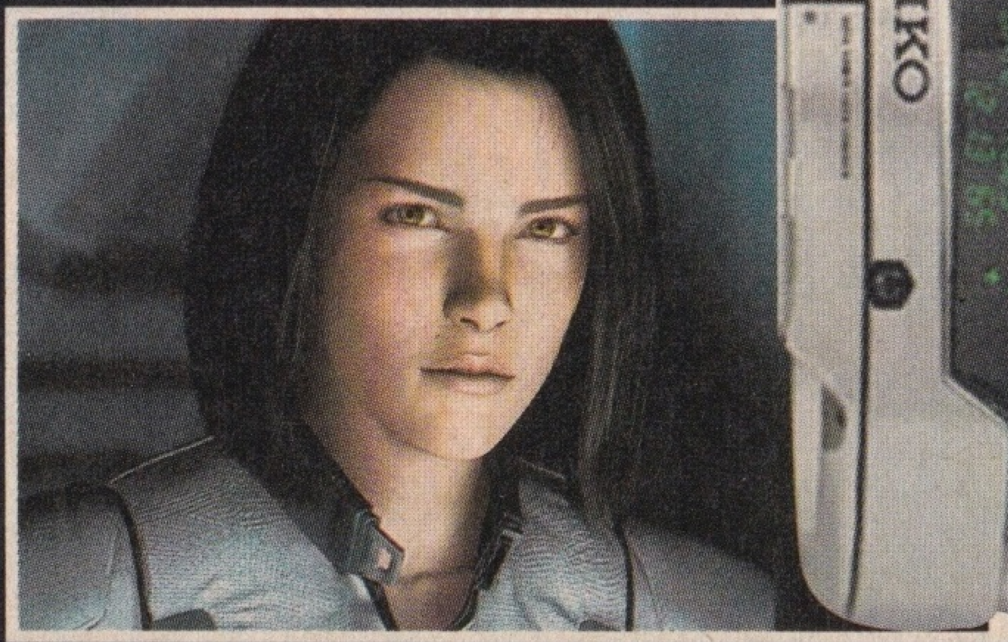
Odkrywanie życia

Zegarek z filmu Final Fantasy

Razem z nadchodzącą premierą niecierpliwie oczekiwanego filmu FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN na rynku na pewno pojawi się wiele gadżetów związanych z tym tematem. W Japonii już się zaczęło. Firma Seiko postanowiła podbić serca miłośników filmu i zaproponowała im zegarek, który do złudzenia przypomina specjalne urządzenie noszone przez główną bohaterkę FINAL FANTASY (Dr Aki). Niestety, zegarka nie będzie można wykorzystać do wykrywania żywych istot (takie było jego zastosowanie w filmie), posłuży głównie do odmierzania czasu. Ależ to zwyczajne... I do tego ta oszałamiająca cena: 200 dolarów!







W CLICK! 12/01 NAGRODY WYLOSOWALI

TOP 20

Nagrodę, grę ufundowaną przez firmę CD Projekt, otrzymuje Marcin Kałacki z Wodzisława Śląskiego.

FORMUŁA 1

Odp.: Zawody F1 mogą być rozgrywane np. na torach Imola, Monza, Suzuka. Nagrodę, grę F1 na PS2, otrzymuje Wojciech Sumin ze Szczytna.

DUNE

Odp.: W cyklu Dune ukazały się cztery gry. Nagrody, gry BATTLE FOR DUNE, otrzymują: Jakub Rausch z Poznania, Paweł Mazur z Warszawy, Maciej Modzel z Wrocławia, Łukasz Biel z Rybnika, Bartosz Niezgoda z Gliwic.

ADAŚ

Odp.: Barnaba był piratem. Nagrodę, grę ADAŚ I PIRAT BARNABA otrzymuje Kamil Zawadzki z Kobyłki.

BLACK & WHITE

Odp.: W grze możesz tresować chowańca. Nagrody, gry BLACK & WHITE otrzymują Jakub Łukomski ze Szczecina, Tomasz Głuchowicz z Torunia, Dariusz Wierzba z Knurowa, Hubert Sosnowski z Białegostoku, Paweł Czarnecki z Gdyni.

KOSZULKA

Odp.: O Diunę walczą trzy rody. Nagrody, koszulki, otrzymują: Łukasz Osypiński z Łukowa, Mateusz Gilecki z Czechowic-Dziedzic, Anna Górska z Rosnowa, Michał Marcjanik z Warszawy, Mateusz Oranowski z Wrocławia.

ZIEMIA

Odp.: Najwyższym szczytem na Ziemi jest Mont Everest. Nagrody, encyklopedie multimedialne, otrzymują: Mariusz Dygant z Czechowic-Dziedzic, Michał Czepulonis z Piły, Paweł Mikulski z Radomia.

YANS

Odp.: Ukochana Yansa to Orchidea. Nagrody, komiksy, otrzymują: Rafał Sikorski z Bydgoszczy, Karolina Pascal ze Szczecina, Maciej Izak ze Szczecina, Dariusz Morlak z Przeworska, Wiktor Dąbrowski z Warszawy, Tomasz Świderski z Sopotu, Piotr Urbański z Miłobędza, Przemek Pszczoliński z Sorkwit, Mateusz Szulc z Krosna Odrz., Wojtek Zadora ze Szczecinka.

KUPONY KONKURSOWE

TOP 20 CLICK! 14

DIABLO 2 CLICK! 14

TROPICO CLICK! 14

Tekst: Michał Żebrowski, Aleksandra „Krupik" Cwalina; Zdjęcia: J.P.Fantastica, Squaresoft





279 zł netto
Siemens C30

Z okazji trzecich urodzin Tak Taka – 2:0 dla Ciebie!
Kupując zestaw Tak Tak w promocji urodzinowej, otrzymujesz oficjalną maskotkę reprezentacji – pingwina-piłkarza.
W ofercie wiele atrakcyjnych telefonów.

Promocja rozpoczyna się 18.06.2001 r.
Liczba zestawów promocyjnych ograniczona.
Linia bezpłatna: 0 800 602 900 www.era.pl

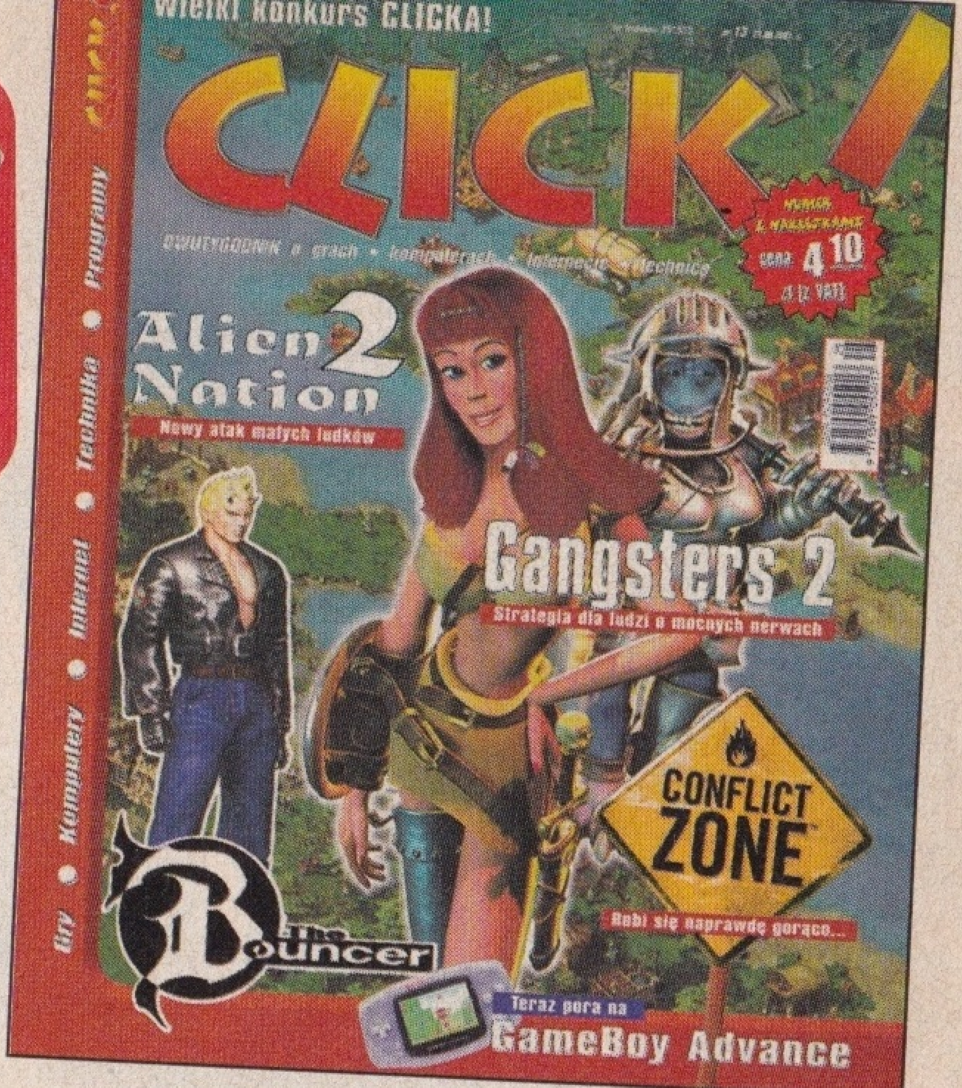
era

tak tak

KUPONY ZNIŻKOWE JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry Kupony ważne są do końca lipca

UWAGA!

Przypominamy, że wykorzystywanie materiałów z magazynu CLICK! we własnych publikacjach lub na stronach WWW jest niezgodne z prawem. Redakcja CLICK! nie wyraża zgody na tego typu działania.



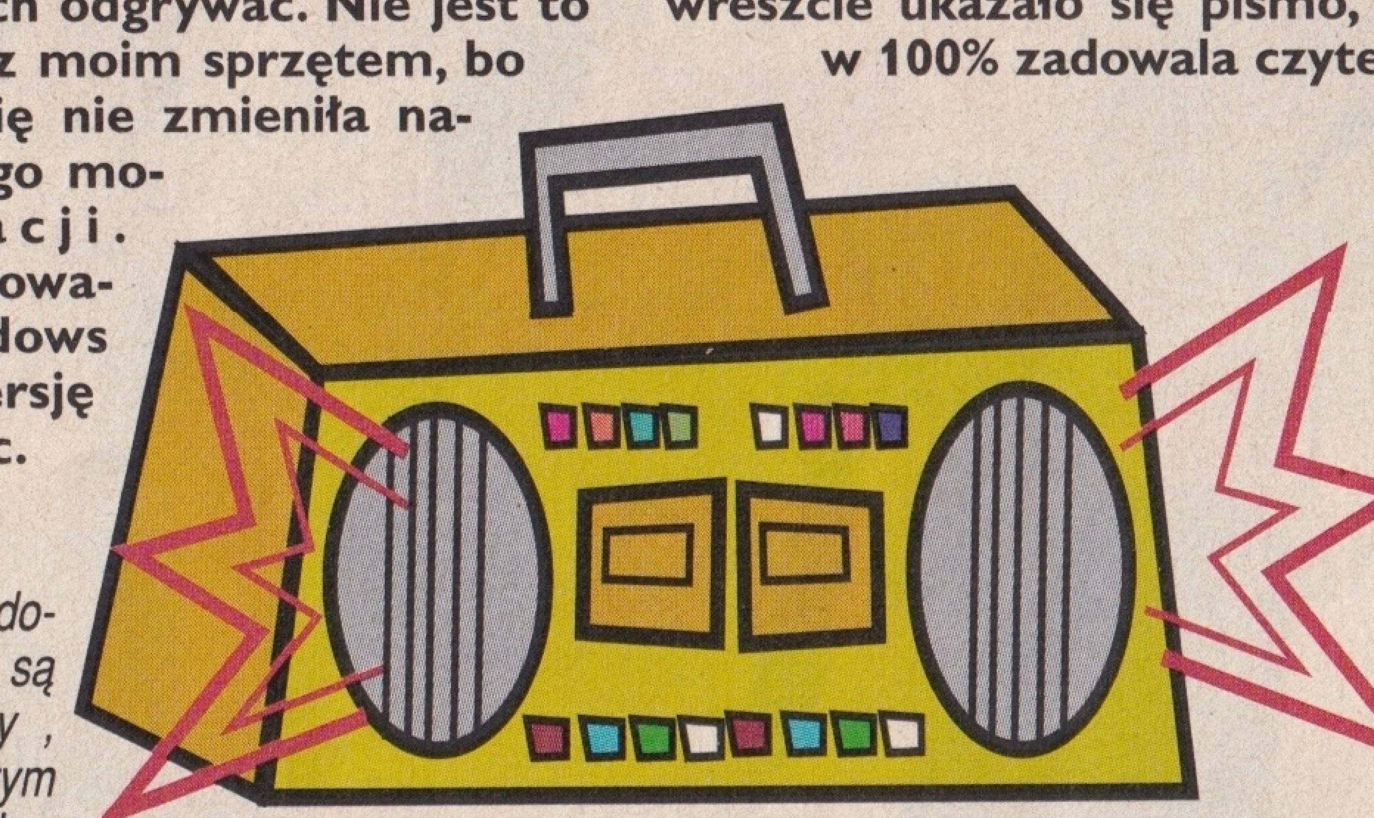
Stare, dobre gry

Piszę do Was, bo jestem fanką CLICKA! Najbardziej lubię dział LISTY. Chciałabym poruszyć temat starych gier. Są one moim zdaniem najlepsze, np. PREHISTORIC 2 – czy może być coś zabawniejszego? A do tego część z nich można ściągnąć z Internetu.
Patrycja z Elbląga

My również lubimy stare przeboje, część redakcji nawet skrycie grywa w BUB AND BOBA. Niestety, od razu zastrzegamy, że z tego powodu nie będziemy opisywać starych hitów. Co innego sentymenty, co innego upodobania większości czytelników.

Problemy z plikami MIDI

Od jakiegoś czasu mam problem z plikami MIDI. Żaden odtwarzacz nie chce ich odgrywać. Nie jest to związane z moim sprzętem, bo sytuacja się nie zmieniła nawet po jego modernizacji. Przeinstalowałem Windows 95 na wersję 98 i też nic.



Nie piszesz dokładnie, jakie są objawy, w związku z tym trudno nam będzie ci pomóc. Czy nie słyszysz dźwięku, czy może programy zgłaszają błąd? Być może masz przyciszony maksymalnie dźwięk MIDI? Standardowo pliki MIDI odtwarza Windows Media Player. Spróbuj go przeinstalować – być może jakaś poprzednia aplikacja popsuła coś w ustawieniach systemowych. Spróbuj też zainstalować na nowo sterowniki karty dźwiękowej.

Chciałbym zrobić grę z CLICKERSEM za pomocą programu THE GAMES FACTORY. Czy mogę na to otrzymać zgodę od redakcji?

Niestety nie. Wykorzystywanie materiałów z CLICKA! oraz postaci Clickersa jest zabronione przez naszego wydawcę. Nie możemy Ci dać takiej zgody.

DRAGON BALL i POKEMONY. Dawajcie ich mało, ale nie wcale!
Mr. X

Przecież właśnie tak robimy...

100% satysfakcji

Jestem Waszym wiernym czytelnikiem od pierwszego numeru i uważam, że jesteście super. Ilekroć kupuję CLICKA!, biegnę szybko do domu, by w ciszy upajać się jego zawartością. Jestem zadowolony, że wreszcie ukazało się pismo, które w 100% zadowala czytelnika.

Początek bardzo miły, dziękujemy... ale doświadczenie nam mówi, że zaraz zaczną się pewnie prośby, groźby i żądania.

Chciałbym Wam przedstawić kilka pomysłów na zwiększenie atrakcyjności CLICKA!
Moglibyście zmniejszyć ilość reklam. Wygospodarujcie kącik z radami czytelników. Wiele osób prosi o Wasze zdjęcie – może zróbcie plakat z redakcją? Fani DRAGON BALLA i POKEMONÓW byliby szczęśliwi, gdybyście umieścili breloczek lub inny gadżet z ich ulubieńcami. Moglibyście wydawać częściej CLICK! EXTRA. Na życzenie autora podawajcie jego e-mail.
Damian

Większość pism zabiega o reklamy, a nie je ogranicza. Czemu? Otóż każda reklama to dodatkowe pieniądze, za które w przyszłych numerach można dać dodatkowe strony lub gadżety. Poza tym w naszym piśmie i tak jest niewiele reklam. Prawie 100% czytelników prosi nas o pomoc, a nie przysyła swoje rady. Możemy zrobić kącik, gdzie znajdą się Wasze odpowiedzi na problemy innych, ale z powodu długiego cyklu produkcji pisma czas oczekiwania na odpowiedź byłby zbyt długi. O plakacie z redakcją pomyślimy, podobnie jak o gadżetach. Jak już pisaliśmy wcześniej, CLICK EXTRA nie istnieje – był to krótkotrwały eksperyment. Jeśli autorzy będą sobie tego życzyli, podamy ich e-mail.

Nowe przygody Lary?

Nie chcę Was zanudzać, dlatego od razu przejdę do rzeczy. Napisałam scenariusz, który mógłby zostać wykorzystany w kolejnym TOMB RAIDERZE. Niestety, nie wiem, gdzie mogę go wysłać. Pomóżcie!
Larka

Scenariuszem może być zainteresowany producent gry, firma EIDOS. Możesz spróbować skontaktować się z nią poprzez polskiego dystrybutora gry, firmę IM GROUP.



Bohaterowie występujący w grach są chronieni prawem autorskim

Jak oceniamy gry?

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

(+) Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!

(−) Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick — 5+

Bardzo smutny list

Piszę do Was po dość długim wahaniu. Otóż jestem Waszym wiernym czytelnikiem. Kupując kolejne numery utwierdziłem się w przekonaniu, że CLICK! jest najlepszym pismem. (...) Niestety, w związku z pogarszającą się sytuacją finansową jestem zmuszony do zaprzestania kupowania Waszego wspaniałego pisma. Dzięki CLICKOWI! znalazłem też wiele ciekawych stron w Sieci. (...) Na koniec chciałbym przekazać Wam kilka rad: starajcie się spełniać każde życzenie czytelników, o ile to jest możliwe. Nie zrażajcie się krytyką, tylko po prostu róbcie to, co uważacie za słuszne. Pozostańcie sobą i nigdy się nie zmieniajcie.

Piotr

Dziękujemy serdecznie za ten list. Przykro nam, że nie będziesz mógł już kupować CLICKA! Zawsze się staraliśmy, aby cena naszego pisma była jak najbardziej przystępna, jednak na pewne rzeczy nie mamy najmniejszego wpływu.

Kto pyta, nie błądzi...

Cześć, na początku chciałbym Wam pogratulować, ponieważ stworzyliście wspaniałą gazetę, która z każdym numerem jest coraz lepsza! Mam do Was kilka pytań. Czy na jednym komputerze może działać kilka typów DirectX?

I tak, i nie. To znaczy: w jednych Windows może funkcjonować tylko jeden DirectX, choć jego poszczególne pliki mogą pochodzić z różnych wersji – w ten sposób niektórzy ratują się przed niedoróbkami Microsoftu. Jeśli natomiast na jednym PC masz kilka systemów, np. Win 98 i 2000, każdy z nich może (a nawet musi) mieć własne DirectX.

Czy dodatek ŚWIATOWE ŻYCIE do THE SIMS może funkcjonować z SIMS BALANGA?

Tak. Te dwa dodatki są niezależne od siebie.

Jak pozbyć się klowna z THE SIMS?

Klown (właściwie Mim) jest oznaką kiepskiego samopoczucia gości na imprezie. Musisz zadbać o dobry nastrój na swoim party.

Dajcie kody do GTA 2, przegapiłam ten numer. Powiększcie FUN i zróbcie więcej CLICKERSA.

Niestety, nigdy nie powtarzamy kodów. W ostatnim numerze dział FUN był znacznie obszerniejszy niż zazwyczaj – mamy nadzieję, że ci się spodobał.

Dlaczego daliście ostatnio na naklejkach co drugiego Pokemona? Czy w HEROES OF MM 3 można grać przez Internet? Powiększcie TRIX & TIPS, piszcie więcej o Internecie. Czy możecie dodawać do CLICKA! raz na jakiś czas jedną lub dwie karty z Pokemonami?

Daliśmy takie Pokemony, jakie legalnie udało nam się zdobyć. HOMM 3 umożliwia grę w Sieci. Na razie nie planujemy zmieniać proporcji poszczególnych działów, a zwłaszcza T&T. Do CLICKA! dodajemy tylko takie gadżety, które nie zmuszą nas do znacznej zmiany ceny pisma.

Czy CLICK! mógłby wychodzić częściej?

Nie. Jest to absolutnie niewykonalne, i tak często brakuje nam sensownych materiałów, które można umieścić w dwutygodniku. Poza tym, robiąc tygodnik, musielibyśmy na stałe zamieszkać w redakcji.

Film TOMB RAIDER

Uwielbiam Wasze pismo, jest w nim max informacji! Recenzje są krótkie, ale OK. Mam prośbę, napiszcie coś więcej o filmie TOMB RAIDER (...)

Piter

O TOMB RAIDERZE już raz pisaliśmy, daliśmy nawet wielki plakat z Larą. Oczywiście, jak tylko ten film pojawi się w kinach, opiszemy, czy warto na niego pójść i jak poradziła sobie z rolą Angelina Jolie. Ten tekst już w sierpniowym CLICKU!

Problem z SB 128 PCI

Mam problem z kartą dźwiękową Sound Blaster 128 PCI. Wygląda to mniej więcej tak, że gdy słucham muzyki z CD przy pomocy WinAmpa, karta działa poprawnie. Problemy zaczynają się, gdy np. włączę efekty wideo (np. nibylasery). Karta zaczyna trzeszczeć. Podobnie w grze FIFA 2001, gdy program się wczytuje i nie ma obrazu, dźwięk jest w porządku. Potem pojawiają się problemy, słychać chrypienie i tak jest we wszystkich grach. Wiem, że to nie wina DirectX, bo go już przeinstalowałem. W firmie, gdzie kupiłem komputer, powiedziano mi, że nie mogę instalować nic na dysku C...

Opisywane przez Ciebie objawy są charakterystyczne dla... zbyt słabego procesora (niestety, nie piszesz, jaki masz model). Komputer nie daje po prostu rady jednocześnie zająć się obrazem i dźwiękiem, karta dostaje dane o dźwięku nieregularnie i zbyt późno, więc trzeszczy i charczy.
Bardzo dziwne jest to, że firma zabroniła instalować Ci cokolwiek na dysku C. Czy jakoś to uzasadniła? To podejrzana sprawa.

Chciałbym dowiedzieć się, ile kosztuje podłączenie do Sieci, z usług jakiej firmy skorzystać i czy istnieją „minuty za darmo". Jaki modem jest szybki i tani?

Bartosz z Łazisk

Możliwości podłączenia się do Internetu zależą od tego, gdzie mieszkasz. W niektórych miastach istnieje nawet kilkanaście firm oferujących dostęp do Sieci, w innych nie da się nawet skorzystać z połączenia modemowego TP S.A. Najgorzej mają zwykle mieszkańcy maleńkich miasteczek oraz wsi. Spróbuj dowiedzieć się, czy w Twojej miejscowości działa jakaś firma podłączająca telefony, np. Netia, Dialog itp. – ich oferty są zwykle korzystniejsze. Jeśli nie, pozostaje Ci zakup modemu i łączenie się przez TP S.A. Na początek nie polecamy np. założenia łącza stałego (dostęp non-stop), ponieważ jest ono bardzo drogie. Za trzy 'minuty połączenia z Siecią zapłacisz w TP S.A. tyle samo, co za trzy minuty rozmowy lokalnej. Niestety, ten operator nie stosuje czegoś takiego, jak darmowe minuty w abonamencie.

Wszystkie nowe modemy oferują prędkość 56.600, która jest maksymalną, jaką można uzyskać na dobrej jakości linii telefonicznej. Jeśli masz słabszy komputer, musisz kupić tzw. modem hardware'owy – jak najmniej obciążający procesor (ceny od 150 zł). W innych przypadkach wystarczy modem software'owy, korzystający w dużym stopniu z procesora (cena około 90 zł).

Konkursy z CLICK! 10

Bardzo się na Was zawiodłem! Czemu nie daliście zaległych wyników konkursów ogłoszonych w CLICK! 10?

Irekros

Jest nam naprawdę bardzo przykro z tego powodu. Niestety, podczas jednego z weekendów miało miejsce włamanie do naszej redakcji. Łupem złodziei padły m.in. redakcyjne komputery, także ten, na którym przechowywane były wyniki konkursów. Kartek pocztowych, na których przysyłaliście głosy, także już nie posiadamy. Z tych powodów nie mamy możliwości opublikowania nazwisk zwycięzców konkursów ogłoszonych w CLICK! 10.

Na pocieszenie możemy jedynie dodać, że wszystkie nierozlosowane nagrody z tego numeru zostaną wykorzystane w następnych konkursach.

Dlaczego nie odpowiadacie na moje e-maile?

Ostatnio wysłałem do Was kilka e-maili, ale do tej pory nie odpowiedzieliście na żaden. Dlaczego?

Rozżalony

Serdecznie przepraszamy wszystkich czytelników za nasze milczenie. Niestety, złodzieje ukradli również komputer wykorzystywany do korespondencji z Czytelnikami. Z tego powodu straciliśmy wszystkie Wasze e-maile i tym samym nie jesteśmy w stanie na nie odpowiedzieć. Przy tej okazji przypominamy, że nie mamy możliwości odpowiadania na każdy e-mail. Dostajemy ich tak dużo – za co bardzo Wam dziękujemy – że po prostu nie wystarczyłoby nam czasu na przygotowanie pisma. Możecie być natomiast pewni, że każdy list jest czytany, a wszystkie Wasze propozycje i uwagi są dla nas bardzo cenne.

Wasza twórczość

Nie tylko piszecie do nas listy, ale także przysyłacie swoje rysunki, a czasami nawet wiersze! Postanowiliśmy więc, że część prac zasługujących na uwagę będzie publikowana w CLICKU! Na początek obrazek Pitera Giełzaka.



Wszystko w porządku, tylko mamy jedną uwagę: CLICKERS ani tym bardziej członkowie redakcji nie palą. Co więc robi tu to okropne cygaro?

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Michał Cichy

Graficy:
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Jacek Piekara, Grzegorz Pocztarski, Robert Sulisz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

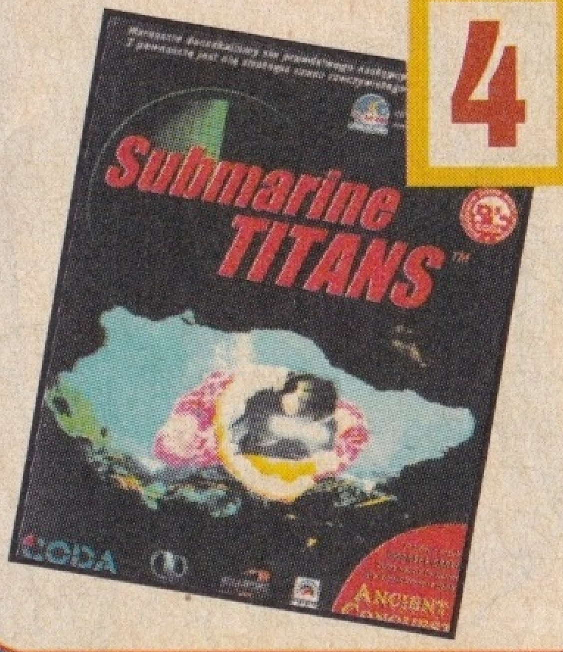
SUPERKONKURS

WAKACYJNY KONKURS CLICKA

Submarine Titans

nagrodę ufundował CLICK!

4



Music Maker 5 i Junior

nagrodę ufundował CLICK!

61



Giants: Citizen Kabuto

nagrodę ufundował CLICK!

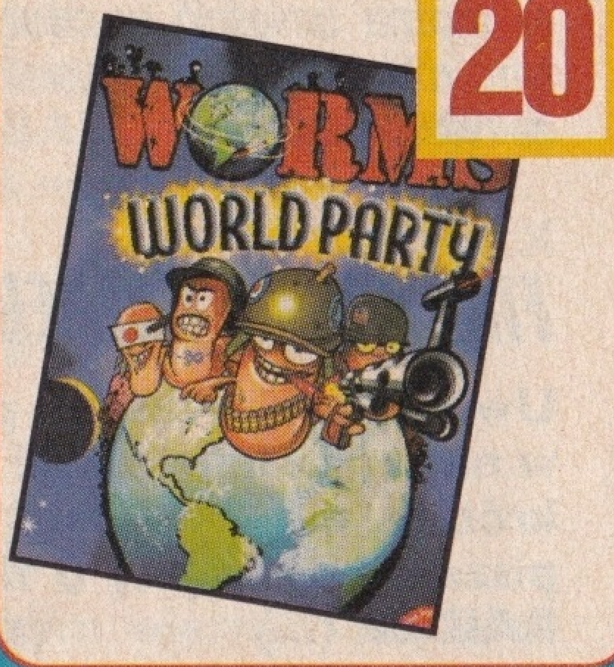
27



Worms World Party

nagrodę ufundował CLICK!

20



Settlers 4, Pizza 2, Wrota Baldura 2, The Longest Journey

nagrodę ufundował CLICK!

21



Black & White

nagrodę ufundował CLICK!

10



Klasyka gier

nagrodę ufundował CD PROJEKT

13



Serious Sam

nagrodę ufundował PLAY IT



Lego Bionicle

nagrodę ufundowała firma LEGO

20



Komiks Asterix i Obelix

nagrodę ufundowało wydawnictwo EGMONT

2



Koszulka Earthworm Jim 3D

nagrodę ufundował CD PROJEKT



Koszulka Red Alert 2

nagrodę ufundował IM GROUP

6



Film Stuart Malutki

nagrodę ufundował WARNER BROS.

3



Okulary 3D

nagrodę ufundował IM GROUP

41



Drodzy Czytelnicy!

Właśnie rozpoczynają się wakacje. Postanowiliśmy przygotować dla Was letnią niespodziankę – specjalny konkurs CLICKA! z ciekawymi nagrodami! A oto zasady zabawy:

1. Aby wziąć udział w losowaniu nagród, należy przysłać na nasz adres **opowiadanie opisujące Waszą najciekawszą wakacyjną przygodę.**

2. Wraz z opowiadaniem musicie przysłać maksymalnie **2-3 zdjęcia związane z opisanym przez Was wydarzeniem.**

3. W losowaniu nagród wezmą udział wyłącznie prace przysłane w kopertach z naklejonymi **kuponami konkursowymi z numerów wakacyjnych CLICKA!** (13, 14-15 oraz 16-17). Na Wasze prace czekamy do **1 września 2001!**

Nasz adres:
CLICK!, skr. poczt. 333
04-026 WARSZAWA

Pamiętajcie o dopisku na kopercie

WAKACYJNY KONKURS CLICKA

Kubki i długopisy

nagrodę ufundował IM GROUP

7



PONAD 230 NAGRÓD DO WYGRANIA

KONKURS WAKACYJNY
KUPON NR 2

PRZYGODY CLICKERSA



JUŻ W SPRZEDAŻY!

GRA JAGGED ALLIANCE 2,5 PL ZA 29,90!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Płyta CD z grą JAGGED ALLIANCE 2,5 po polsku

Płyta CD z dodatkami do gry zawierająca m.in. ścieżkę dźwiękową, dodatkowe misje i mapy

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - doskonała gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl